
Año 1 Nº 11 - $ 9.90.-
TOP Kids
LA PELICULA DEL MORTAL KOMBAT
SUPER METROID
GANÁ 5
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
GANÁ UN ARCADE
El Ninja Gris
Smoke
VIDEOGAME DEL MES
KILLER INSTINCT

¡Por fin un programa que inventaste vos!



A la medida de tus sueños



Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky



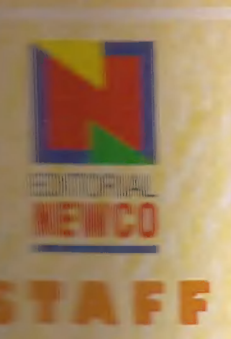
Participa especialmente:
Diego Ferrari

CON:

Games
Clips
Música
Reportajes
Idolos
Humor
Información
Condensados de dibujos
Rankings
Competencias de Games
Trucos
Un lugar para intercambiar cosas
Y una banda tocando en el piso
mucho, no?

De Lunes a Viernes de 11.30 a 12.00 hs. y Sábados de 15.00 a 16.00 hs.





STAFF

Editor responsable
[illegible]
Director
Fernando Salas
Arte
[illegible] + Cobas
Ilustración
Gustavo Regaldo
Marketing
[illegible] Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rimoli

Fotocromía
Centro Gráfica S.R.L.
Reconquista 741 - Capital
Tel.: 315 3980
Impreso el 24 de enero de 1995 en los talleres de Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: [illegible]0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Dísa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polipronopulos
[illegible]

EDITORIAL

Top Kids

COMPLETAMOS UN CICLO

Uno es de celebrar. Sobre todo, cuando son buenas las noticias que nos reúnen para el festejo. El mes que viene cumpliremos el primera año de vida. Doce revistas, doce figuras del Mortal Kombat. Pero, sobre todo, doce maneras de comunicarnos. Procurando tratarte como te lo merecés. Con todo nuestro respeto. Si cometemos algunos o muchos errores son, seguro, involuntarios. Y, todas las veces que nos hacen notar esos errores, tratamos de reconocerlos públicamente. Si Top Kids viene creciendo a lo largo de estos meses, el mérito es tuyo, que nos aplaudís cuando hacemos las cosas bien y nos das un tirón de orejas cuando equivocamos el camino.

Alguien podría decir que el número aniversario será el 13... y es verdad, pero completamos el ciclo el mes que viene, ¿no? Si quieren, festejamos los dos meses seguidos. Uno porque completamos los 12 números y en abril porque es el cumpleaños.

¿Cómo será nuestro número casi-aniversario? Hoy, seguro, no tenemos idea. Las vacaciones, a veces hacen que le perdamos el paso. Pero vas a ver que haremos un número especial (aunque sea igual que el de todos los meses). En treinta días (o menos) veremos es número doce tan importante y necesario para nosotros y para ustedes.

Gracias y hasta el número casi-aniversario.

El Dire

SUMARIO



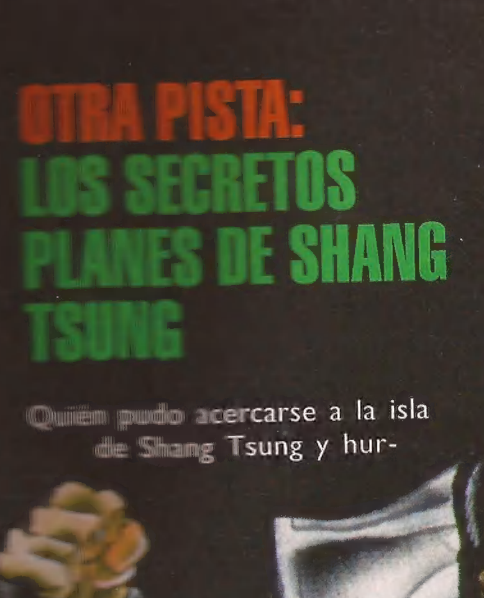
EL NINJA GRIS

Hablar de Smoke es casi imposible. Muy poco o nada se sabe de él y lo que se sabe mejor olvidarlo. Es uno de los tres ninjas del Mortal Kombat. Los otros dos son el espectro reencarnado. Scorpion y su eterno enemigo, Sub-Zero. Pero, busquemos una vez más en los secretos archivos de Shang Tsung.

UNA PISTA: EL BARCO DEL MAR DE LA CHINA.

Por distintos medios, por distintas razones, fueron atraídos al Mortal Kombat tanto Sonya Blade, como Johnny Cage y Liu Knag. Sonya entró al torneo sin saberlo: por perseguir al asesino de su novio, el malvado Kano, terminó a bordo de la chatarra flotante. Johnny, un poco cansado de los combates fabricados en Hollywood, quiso demostrarle a su público y a sus críticos, que era un verdadero maestro de artes marciales. Y Liu Kang, aceptó la invitación de Shang Tsung porque tenía buenas razones para hacerlo, por algo es un monje shaolin de la Orden de la Luz y descendiente del mítico Kung Lao.

Peor cuando estuvieron a bordo del sucio barco de Shang Tsung rumbo a la isla misteriosa del Mortal Kombat, se sucedieron algunos encuentros pre-torneo y tanto Sonya como Johnny y el mismo Liu Knag fueron derrotados misteriosamente. Se supone que esas derrotas rápidas habían sido planeadas por Shang Tsung para asustar a estos mortales y hacerles perder confianza durante el torneo verdadero. Quienes derrotaron a los tres héroes? Pues, los tres ninjas: Zub-Zero, Scorpion y Smoke.
De la rivalidad de Zub-Zero y Scorpion se sabía bastante. El miembro del Lin Kuei, raro clan chino de asesinos, habia matado vilmente a Scorpion y Scorpion regresó de la muerte para salvar su alma. Pero qué se sabía de Smoke?. Solamente que era un ninja gris, un personaje misterioso que tenía la particularidad de desaparecer y aparecer durante el combate. Y así apareciendo y desapareciendo pudo transformarse en un peligro real para todos sus adversarios. De esta manera conocimos a Smoke.



OTRA PISTA: LOS SECRETOS PLANES DE SHANG TSUNG

Quién pudo acercarse a la isla de Shang Tsung y hurgar en sus planes? El novio de Sonya Blade, el poco conocido agente secreto Sebastian Cool, fue asesinado por Kano siguiendo la instrucciones del hechicero dueño del Mortal Kombat, porque con sus investigaciones se habia transformado en un verdadero enemigo para el Mundo Exterior. Antes de ser asesinado por Kano, se dice, Sebastian Cool habría llegado a la isla y descubierto algunas cosas. Primero, que esa isla que se encuentra en el "este del mar de la China", realmente será en el límite de la Tierra con el llamado Mundo Exterior (donde es amo absoluto Shao Kang, el "dueño" de Shang Tsung). Y segundo, que Shang Tsung tiene varios peligrosos secuaces a sueldo entre los "mortales". Uno es Kano, cosa que el novio de Sonya descubrió muy tarde: otro es Sub-Zero, que llegó encomendado por la secta a la que pertenece. El tercero es Scorpion que fue rescatado del infierno para vengarse. Y el cuarto es Smoke. De los tres primeros, Shang Tsung desconfia. De Smoke, no.

Un documento del cual Cool habría sacado fotografías, revelaría que Smoke obtuvo esa magia de aparecer y desaparecer del propio hechicero del Mortal Kombat. Shang Tsung le habia dado ese don a cambio de su más aboluta obediencia. En otras palabras: Smoke le habría vendido su alma a Tsung.

Los tres ninja (el azul, el amarillo y el gris) parecen, junto con Kano, servidores del dueño del Mortal Kombat. Kano lo traicionará porque servirá otros intereses: los propios. Los ninjas actuarán según sus características esenciales. Uno es el frío, el otro es el fuego. Entre el frío zub-Zero y el fogoso espectro encarnado, hay una batalla a muerte. Entre ambos está ese límite ambiguo, peligroso, fiel a Shang Tsung: el ninja gris. El temible Smoke.

C.B.

ENCONTRAR A Smoke

Smoke es un personaje incluso más misterioso que Reptile. De Reptile sabemos que es en realidad un reptil, sabemos sus características y sus tomas. En cambio, de Smoke lo único que sabemos es que es un guerrero humeante. Es un personaje oculto que, tal vez, podamos conocer mejor y hasta controlar en el Mortal Kombat III.

Hace muchos uppercuts



En la pantalla del portal, apretá abajo y start cuando aparezca Dan.





Serás transportado



Y pelearás contra Smoke

EDAD

ALTURA

PESO

PELO

OJOS

ESTADO LEGAL
DESCONOCIDO

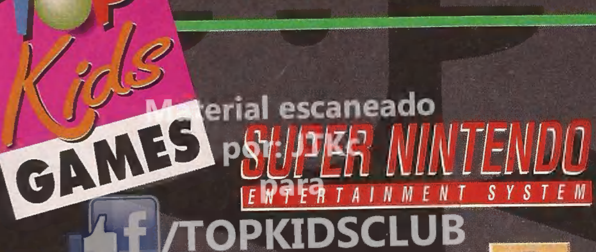
FAMILIARES CONOCIDOS
DESCONOCIDO

LUGAR DE NACIMIENTO
DESCONOCIDO

OCUPACION
DESCONOCIDO

SMOKE

Smoke es uno de los tres personajes ocultos del Mortal Kombat II Enfrentarse a é es muy fácil, simplemente hay que llegar a la pantalla del portal y hacer uppercuts (ganchos) hasta que aparezca la cara de Dan Forben (es un programador del game) sobre el lado derecho, abajo. Inmediatamente apretá Abajo y Start.



SUPER NINTENDO

1	Donkey Kong Country	 ENTRA
2	Mortal Kombat II	 BAJA
3	Super Punch Out!!!	 SUBE
4	Illusion of Gaia	 ENTRA
5	Super Street Fighter II	 BAJA
6	Soccer Shoot Out	 ENTRA
7	Stunt Race FX	 BAJA
8	Vortex	 ENTRA
9	NBA Jam	BAJA
10	Super Metroid	 BAJA

GAME BOY®

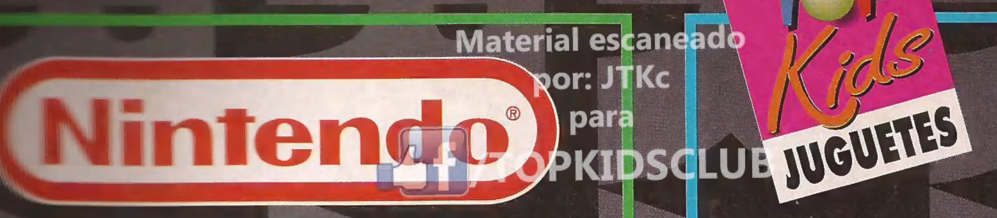
1	Mortal Kombat II	 IGUAL
2	Donkey Kong	 SUBE
3	Megaman 4	 ENTRA
4	Wario Land	 SUBE
5	Tetris II	BAJA
6	Mortal Kombat	 BAJA
7	Spiderman X-man	 ENTRA
8	Nigel Mansell	 ENTRA
9	Metroid II	 BAJA
10	R - Type	 ENTRA

MEGA

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Sonic 3	↑	7
3	NBA Jam	↓	2
4	Mortal Kombat	↑	5
5	Virtua Racing	↓	4
6	FIFA Int. Soccer	↓	3
7	Street Fighter 2 Champ.	↓	6
8	Terminator 2	↑	9
9	Alien 3	↓	8
10	Total Caruage	↑	-

GAME GEAR

1	Mortal Kombat II	=	1
2	Alladin	↑	3
3	Tazmania 2	↑	6
4	Micromachines	↑	5
5	NBA Jam	↓	2
6	Sonic Chaos	↑	7
7	Mortal Kombat	↑	8
8	X Man	↑	10
9	Super Kick Off	=	9
10	Sonic Spinball	↓	4



1. Super Mario Bros 3 

2. Tetris 2 

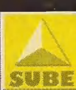
3. Battletoads/Double Dragon "The ultimate Team" 

4. Punch Out!!! 

5. Kirby's Adventure 

6. Indiana Jones & The last crusade 

7. T.M.N.T. Tournament Fighters 

8. Megaman 5 

9. Super Mario Bros 2 

10. Mario is missing 

PC

1	Doom	=	1
2	TFX CD	↑	-
3	Mortal Kombat	↓	2
4	Tie Fighter	↑	-
5	Dune 2	↑	8
6	Syndicate	=	6
7	Warlords II	↑	10
8	World Cup '94	↓	4
9	Dune CD	↑	-
10	Street Fighter II	↓	5

Top Kids Juguetes

VARONES

1	Alliens	↑	2
2	Street Fighter	↓	1
3	Ghostbusters	↑	-
4	Dragon Ball Z	↓	3
5	Revell	↓	4

NENAS

1	Nenuco	=	1
2	Barbie	↑	3
3	La muñeca de Reina	↑	4
4	Mammy Surprise	↓	2
5	Compi Caritas	=	5

JUEGOS DE MESA

1	Pictionary Party	=	1
2	Mouse Trap	↑	4
3	Spaguetti	↑	-
4	El juego de la vida	↑	-
5	Loopin Looie	↓	2



FICHA TECNICA Top Kids

Arcade Ultra 64 — GAME: **Killer Instinct**

TIPO: Lucha en 3D
MEMORIA: 160 Megas
SALE EN: Ya salió (Arcade) Mediados 1995 (Ultra 64)
JUGADORES: 2
DIFICULTAD: Media/Alta
NIVELES:
PASSWORD BATERIA

Killer Instinct es el nuevo Game de Midway que marca una nueva etapa en la calidad gráfica de los games para Arcade.

En algunos aspectos, se podría decir que es similar a los otros games de lucha (en especial Street Fighter), pero Killer Instinct es en realidad único. Lo que resalta a primera vista es —lógicamente— sus increíbles gráficos, que son al estilo Virtual Fighter, pero muy, muy superiores. Cada personaje y escenario está increíblemente detallado, y la cámara se acerca y aleja de la pelea, dando una sensación de realismo única. En ciertas pantallas, la cámara gira 360 grados alrededor de la pelea.

Los personajes

Una característica del game son sus personajes. Cada uno es completamente diferente, no sólo en sus apariencias, sino en cada movimiento y ataque. Por ejemplo, Spinal es capaz de transformarse en cualquiera de los demás personajes (como Shang Tsung) y Meltdown se va volviendo invisible cuando le pega mucho a su adversario.

TJ COMBO, el boxeador

THUNDER, el jefe indio

SABREWOLF, mitad lobo, mitad humano

FULGORE, el robot

ORCHID, la mujer

JAGO, el ninja

MELT-DOWN, lava pura

GLACIUS, el luchador de hielo

EL CONTROL

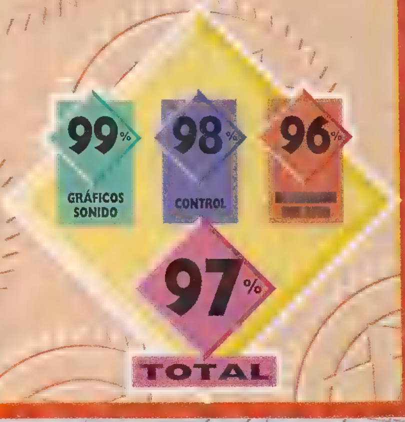
Es muy similar a los games de Street Fighter II. Tiene seis botones y varias tomas para cada personaje. La principal característica es la de los combos: hay que tratar de pegarle la mayor cantidad de veces posible al contrincante sin detenerse.

El Veredicto

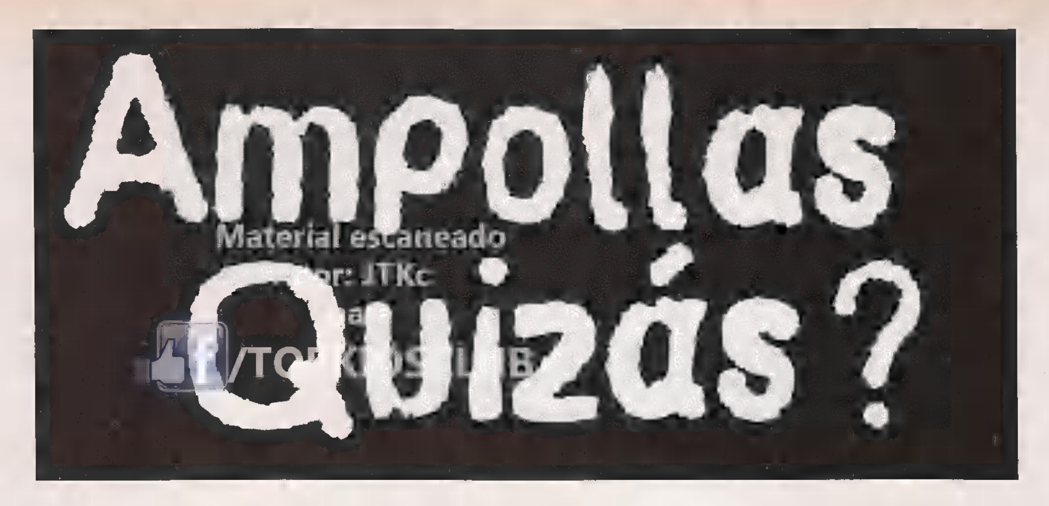
Killer Instinct es, al menos en la parte gráfica, superior a todo lo visto hasta el momento. Hay tanta diferencia entre este game y otros juegos de lucha en 3D, como Virtua Fighter, como lo hay entre el Virtua Racing y el Daytona USA. Las imágenes son impresionantes. Cada movimiento de los luchadores y cada detalle son super reales. Esto, sumado al movimiento de la cámara, brindan una sensación de realismo sin igual.

En la parte de control de los personajes, el Killer Instinct responde bastante bien. Los movimientos y la forma de jugar son muy parecidos a los de los games de Street Fighter II. Las peleas son bastante largas y el principal objetivo para ganar, es tratar de hacer combos de hasta 24 golpes (un combo es cuando se le empieza a pegar golpe tras golpe al otro personaje, sin que éste pueda defenderse).

En cuanto a los luchadores, cada uno es completamente único. Por ejemplo, Glacius es un personaje de agua y tiene la apariencia del robot de metal líquido de Terminator 2. Meltdown es de fuego, Fulgore es una especie de robot cancherísimo, Spinal es un esqueleto y Riptor es un reptil. El total de personajes que se pueden elegir es de diez. Como en todo game de lucha, cada uno tiene sus distintos ataques.



E.P



Presentamos 6 nuevos quemadedos para Super NES.



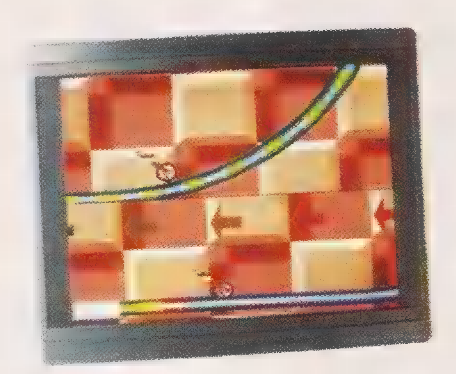
Son 32 megas, increíblemente detallado, con movimiento totalmente natural en 3 dimensiones. Es Donkey Kong Country® y se viene en Noviembre. El primer videogame completamente diseñado en super-computadoras de SGI. Así que preparate y reservalo... éste es un verdadero monstruo!!!



La secuela del juego de más ventas en el Universo ahora llega para 16-Bits. Tetris 2™*! Con tetrojugabilidad para 2 jugadores y bombas por todos lados. Así que agarrá a un amigo y hacelo explotar!



24 Pistas, acción en 3-D y el poder de alto octanaje del Chip Super FX de la nueva generación. Stunt Race FX™. Si no sabes manejar, elegiste el lugar adecuado.



Estás fuera de control. Tu camino está lleno de obstáculos. No, no es el camino a la alta educación. Es Uniracers™. Y se viene en octubre. Un juego de carreras único, en una rueda, traido a la realidad con la última tecnología 3-D de SGI.



16 megas de aventura fantástica hacen a Illusion of Gaia™** obligatorio para cualquier fan de Zelda. Sale en Septiembre. Y si te parece difícil de pronunciar, simplemente tratá de pasarlo antes del próximo milenio.



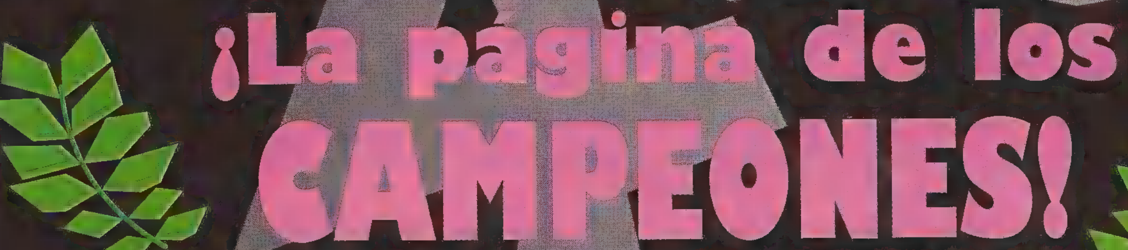
Nuestro juego de Box nro. 1 vuelve este Octubre y potenciado para 16-Bit. Super Punch-Out!!®. Con más oponentes para darles con el puño. Todo agigantado para meterse totalmente en tu... Uff! Aw! Argh! Aya! Grrr!... bueno, ya te lo imaginas.





2 Super GAME BOY® de regalo!!!

TOP WINS



TOP WINS, el lugar en donde vos podés mostrar tus habilidades con los videogames. De paso, te podés ganar un Super Game Boy! Hay dos formas de ganar, por una parte nosotros ponemos mes a mes en esta sección un record que tenés que tratar de batir. Si lo lográs (o llegar cerca) sacale una foto a tu televisor siguiendo las instrucciones que están al final de la página. Al que mande el puntaje más alto le reglaermos un Super Game Boy. En caso de empate, se hará un sorteo entre los que tengan el mismo puntaje.

Por otro lado, vos no podés mandar fotos con records de cualquier otro juego que te hayas terminado o hayas logrado un alto puntaje. Con estas fotos, haremos un sorteo y el que salga ganará otro Super Game Boy

RECORD DEL MES PARA BATIR

JUEGO

Donkey Kong Country

CONSOLA

SNES

RÉCORD

Terminarse el game

NOTA

¿Hasta qué pantalla podés llegar en este fabuloso game? Mandanos una foto en donde se alcance a distinguir hasta qué lugar llegaste, y si te terminaste el game, mejor.



FAAA... MIRA ESE PUNTAJE:

¿Así que lograste un récord? Mandanos un sobre con tu nombre, dirección y los detalles del juego (nombre del game, qué puntaje hiciste, con qué personaje, etc), junto con una foto del récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene NO USAR FLASH y apagar las luces del cuarto para que no le dé ningún reflejo al televisor. Mantené la cámara firme.



CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL RECORD DEL MORTAL KOMBAT II

MATIAS TREGONING



CAMPEON TOP KIDS Y GANADOR DEL SORTEO:

BENJAMIN ROWSTRON

Y LOS OTROS CAMPEONES:

MORTAL KOMBAT II

Ricardo Alonso - Mató a Jade y se terminó el game
Pablo Cáceres - Mató a Jade.
Adrián Moreno - Mató a Jade y a Smoke
Eduardo Shimoyama - Se terminó el game
Emiliano Gandiglia - Mato a Smoke

SONIC 3

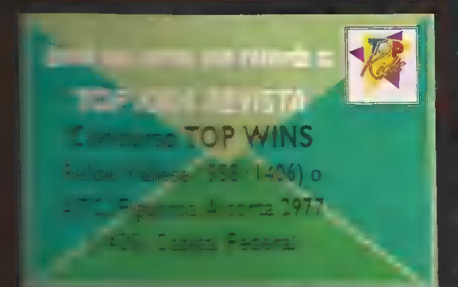
Carlos Martínez - Se terminó el game
Esteban Palma - Llegó a la pelea final.

FIFA INT. SOCCER

Juan Torres - Llegó a los cuartos de final
Horacio Calvo - Se terminó el game con Argentina

¡Y TAMBIEN TENEMOS A LOS CAMPEONES DE LOS DEMAS GAMES!

Daniel Valdivia - Se terminó el Contra 3 para SNES
Carlos Martínez - Se terminó el Sonic 1, 2 y 3, y el Ren & Stimpy para Mega
Pedro [illegible] - Se terminó el Dynablaster y varios juegos más para NES Family.



PREMIOS TOP Kids

Falta poco... muy poco. En un par de meses vamos a cumplir nuestro primer año junto a vos. Para esa fecha, (el número de Abril de la revista) presentaremos los **PREMIOS TOP KIDS**. ¿En qué consisten? Muy fácil, vamos a premiar a los mejores juegos del último año. Vamos a cubrir todos los tipos y categorías de games y los aspectos que los hacen unos campeones. De los votos que ustedes nos manden van a salir los resultados.

Para votar, lo único que tenés que hacer es escribir una lista con tus games preferidos para cada categoría, y mandarla dirigida a esta sección con cualquier carta que nos escribas. Los categorías son las siguientes:

Mejores gráficos

Nombranos al game que más te haya copado con sus gráficos.

Mejor sonido

El que tenga una música que te re-cope o efectos especiales super reales.

Mejor control

Un game en el cual vos te sentís dentro al controlarlo.

Mejor desafío

Ese game que cuando lo agarraste por primera vez, no pudiste largarlo más.

Más entretenido

El que más diversión te haya traído.

Mejor héroe

Tu ídolo, o el personaje más original del game.

Peor game

Ese game que te compraste o alquilaste, que es un porquería, que da asco jugarlo.

Mejor villano

Tu peor archienemigo, el mejor villano de los games.

Mejor game

El mejor game del año, el que mas te gustó en todas las categorías.

TOP KIDS REVISTA
Concurso LOS PREMIOS TOP KIDS
Felipe Vallese 1558 (1406) o
ATC, Figueroa Alcorta 2977
(1425) Capital Federal



TOP Kids MUSIC

MUSICA NACIONAL

1	**LAMENTO BOLIVIANO** Los Enanitos	↑ 10
2	**MATADOR** Los Fabulosos	↓ 1
3	**CHIPI CHIPI** Charly García	↑ -
4	**SELVA** La Portuaria	↑ -
5	**NO LE DIJO NADA** Los Ladrones	↑ -
6	**CON UNA RUBIA EN EL AVION** Los Ladrones	↑ -
7	**SALGO A CAMINAR** Birabent	↑ -
8	**TESTIGO DEL SOL** A. Lerner	↑ -
9	**EL OSO** Fito Páez	↑ -
10	**RESCATA MI CORAZON** Manuel	↓ 8

MUSICA INTERNACIONAL

1	**THE SING** Ace of Base	↑ 4
2	**DESESPERADA** Marta Sánchez	↓ 3
3	**THE FLINSTONE** B52	=
4	**AMAZING** Aerosmith	↑ -
5	**VIVIR SIN AIRE** Maná	↑ -
6	**ANGEL** Aerosmith	↓ 10
7	**MR. JONES** Dr. Adams	↑ 5
8	**DON'T TURN AROUND** Ace of Base	↓ -
9	**LOVE'S STRONG** Rollings	↓ 2
10	**CRAZY** Aerosmith	↑ 6

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlos. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP

Reportaje no Autorizado
Andres Calamaro

Para entrevistar a Andrés Calamaro se nos ocurrió, por un momento, la idea de enviar a nuestro periodista estrella 'Coyote' Barolo. Pero tuvimos mala suerte. Cuando Calamaro venía a Buenos Aires, Barolo llegaba a Madrid y cuando regresaba, el cantante y autor ya estaba en Europa. Por suerte Calamaro hizo declaraciones a muchas revistas y diarios y "Coyote" Barolo es una maravilla recortando y pegando.

Sí, Andrés Calamaro vive con un pie en Madrid y otro en Buenos Aires, lo que le obliga a estirar las piernas una barbaridad. Pero su historia comenzó mucho tiempo antes, cuando se dio cuenta de que lo único que le importaba era la música. Y el éxito lo alcanzó a los diecinueve años, siendo tecladista de "Los abuelos de la nada". Grabó muchos discos como solista, produjo otros, y en uno de esos arranques, se fue a España.

Cuando Barolo se desencontró por primera vez con Calamaro, preguntó en la capital española por el éxito del artista y se dio cuenta que de tiene un público que lo sigue fanáticamente. Fue allí, en España, donde Andrés Calamaro formó su banda "Los Rodríguez" y metió ese golazo llamado "Sin documentos". En Madrid, de ese disco se vendieron más de 80 mil y aquí, en nuestro país, en cualquier momento pisa los 120 mil, que no es poco.

A pesar de su éxito con "Los Rodríguez", Andrés no deja de pensar en grabar un disco como solista. La idea le da vueltas por la cabeza. No bien se detenga, zas! lo tenemos grabando.

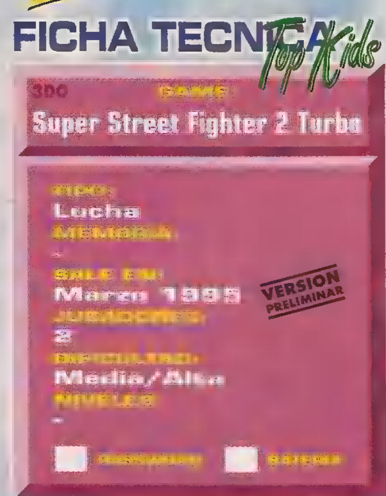
Repondiendo a una pregunta que le hizo otro periodista, pero que también se le hubiera ocurrido a Barolo, Andrés dijo que le resulta difícil permanecer en Europa y que, vuelta a vuelta llega la nostalgia para recordarle a Buenos Aires. Claro que Calamaro no contó con la agudeza intelectual de "Coyote" Barolo, que dijo, en un momento de inspiración poco común: Pero, estimado amigo, ¿para qué se hicieron los aviones? Lo que es ser periodista de verdad.

Casi por C.B.

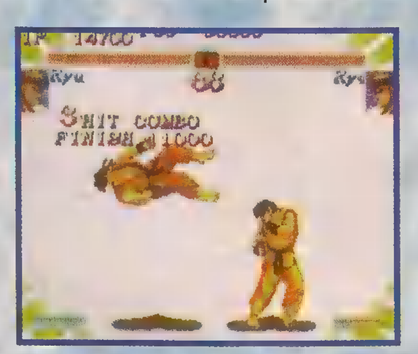


Y nos encontramos otra vez en la sección de novedades, la única en la que vos podes ver, antes que nadie, games que se están programando y que en unas pocas semanas van a salir.
También te indicamos características principales de los games que mostramos y te damos el veredicto Top Kids para que tengas una idea aproximada de la calidad de los mismos.

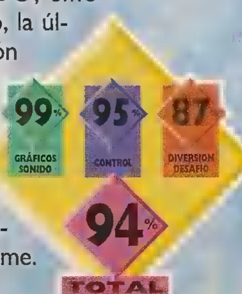




El Super Street Fighter 2 Turbo es el nuevo game de la línea Street Fighter que sale para las consolas hogareñas. Con la potencia del 3DO, este game es idéntico al arcade. No hemos podido encon-

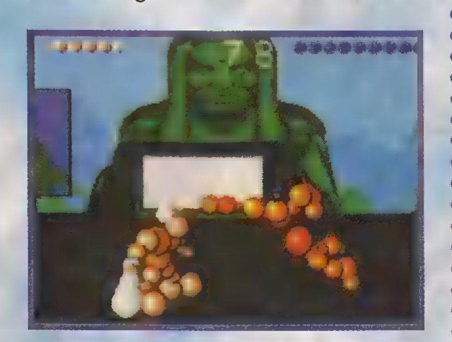


trar ninguna diferencia. Los gráficos son iguales y todos los combos y tomas funcionan perfectamente. Es mejor que las versiones de SNES y Mega no solo por que está en el 3DO, sino porque es el Turbo, la última y mejor versión de Arcade. Si tenés el 3DO y buscás un buen juego de lucha, o si querés tener un arcade en tu casa, conseguí este game.

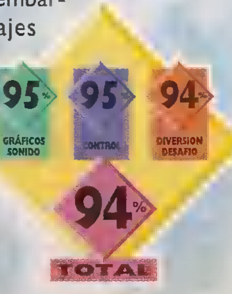


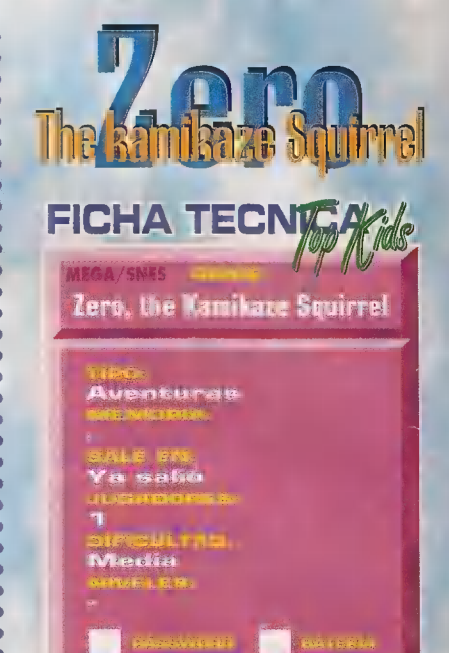


Ball Z es un game de lucha muy original. Los programadores de Accolade Crearon un game de lucha en 3D al estilo



Virtua Fighter pero con luchadores formados por pelotitas, lo cual consume mucha menos potencia de la consola, permitiendo así que se desarrolle para las consolas de 16 bits. Los sonidos del game son buenos pero es difícil de acostumbrarse al control de los luchadores, ya que están en un mundo en 3D. Sin embargo, los personajes reaccionan rápida y correctamente a tus órdenes. También tiene mucha acción.





Zero es un muy buen juego de aventuras en donde el personaje principal es una pequeña ardilla muy simpática, la cual tiene unos movimientos y tomas ninja bastante buenas y graciosas. El game es muy bueno en gráficos, cada nivel cambia com-



pletamente y en cada uno hay enemigos y escenarios increíbles. Los sonidos son también muy buenos, dan ganas de pausar el game para escucharlos. A toda la acción que tiene el game se le suma un toque de humor con las cosas que hace Zero, por ejemplo, cuando te terminar un nivel.







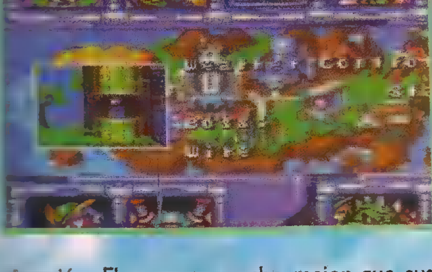


FICHA TECNICA Top Kids

GAME: Megaman x 2

TIPO: Acción
MEMORIA: 16 Megas
SALE EN: Marzo 1995
JUGADORES: -
DIFICULTAD: Media
NIVELES: -
PASSWORD / BATERIA

Llega al Super NES la segunda aventura de megaman, Megaman X2. El game se trata de que, una vez derrotado el malvado Sigma (en el final del Megaman X), sus robots diseñan un plan para dominar el mundo. Como siempre, Megaman tiene que ir a controlar la



situación. El game es mucho mejor que sus predecesores, en especial en los gráficos, ya que algunas pantallas poseen efectos especiales muy interesantes. Al igual que en los otros games de este personaje, primero pasas el nivel inicial, luego te terminás las ocho pantallas que tiene (en orden que vos quieras), y después te aparece un nivel secreto en el cual descubrís quién es el jefe de todo este malvado plan.

GRÁFICOS SONIDO 96% · CONTROL 90% · DIVERSION DESAFIO 89% · TOTAL 92%



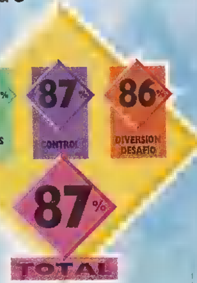
FICHA TECNICA Top Kids

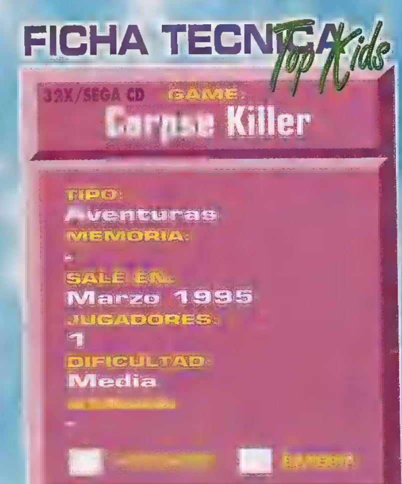


¿Tom y Jerry? No: Itchy y Scratchy, los dibujitos animados super graciosos y sangrientos que se ven de vez en cuando en los Simpsons. En este nuevo juego para Game Boy, llamado "Miniature Golf Madness" (locura de mini-golf), manejás a

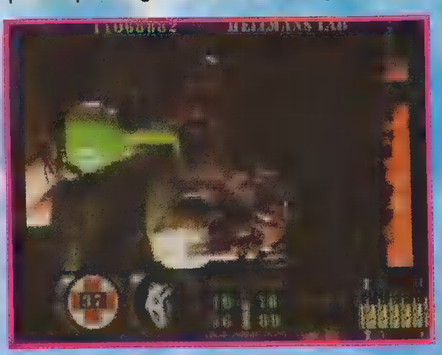


Scratchy (el gato), que en los dibujitos siempre termina perdiendo. En el game, Scratchy está jugando golf y el objetivo es meter la pelota en el hoyo, tratando de que Itchy no te mate en el intento. De vez en cuando, vas a encontrar vos también alguna que otra arma, con la que podés destrozar al maldito ratón.

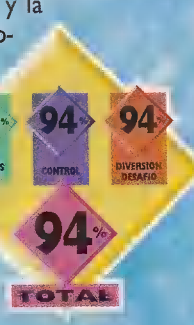




Corpse Killer es uno de los primeros games para 32X que no es producido por Sega. La compañía que lo creó, Digital Pictures, es una experta en games en CD, ya que produjo más de media docena de ellos para el Sega CD. Este game, Corpse Killer, requiere que tengas no sólo el 32X y tu Mega,



sino también el Sega CD.
El juego es muy parecido a los demás games de la compañía para Sega CD, pero con un notable mejoramiento de los gráficos. Hay muchos más colores y la animación es mejor. Como en casi todos los games, tu misión es la de rescatar al mundo, en este caso de unos zombies, como los de la película "Los muertos vivos".



Emiliano Polijronopulos

ESCRIBI A P&R

¿Alguna duda, consulta, sugerencia o queja que tenga que ver con los videogames?. Escribinos. Estamos ansiosos de leer y contestar tu carta. Envialas a:

Preguntas & Respuestas/Emiliano Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal

PREGUNTAS & RESPUESTAS

Preguntas y respuestas es una sección creada especialmente para responder tus preguntas de videogames. Mes a mes, publicaremos y responderemos las cartas con tus preguntas, que pueden ser de cualquier tema, siempre que estén relacionadas de alguna manera a los videojuegos. En P&R están todas las respuestas.

DE TRUCHOS Y ERRORES

Carlos Villarreal nos escribe y nos cuenta algunas cositas. Primero nos dice que cree que hay un error en La columna de Aki del mes de noviembre entre las fotos de los joysticks de Nes y Super Nintendo. Sí, Carlos, hay un error. Lamentablemente no hay manera de corregir ese tipo de errores, ya que se producen cuando se van a imprimir las revistas, y cuando ya están impresas ya no hay nada que hacer. Pero con eso no intentamos echarle la culpa a los demás. Los últimos números estuvieron llenos de errores y horrores, pero ya explicamos por qué suceden en esta misma sección en el número pasado. Igualmente tratamos de hacer los menos posibles.

Carlos también cuenta que vio un cartucho de MKII a $50 y pregunta si es trucho por tener un precio tan bajo. La verdad es que no lo podemos decir con seguridad. Suponemos que sí, pero hay lugares en los que vimos juegos originales a precios todavía más bajos. Por ejemplo, hace unos dos meses atrás, una conocida empresa que se dedica a la venta de compacts y equipos de música (que queda en un shopping), se puso a liquidar todo lo que tenía de videogames, y regalaba los games de Snes a $20 - $25, los de Mega a $10 - $20 y los de Nes a $5 - $10. Nuestras condolencias a todos los que ni se enteraron de esta liquidación. Una forma de darte cuenta fácilmente si un game es trucho o no es fijarte si trae caja y manuales en inglés.

Finalmente, en su carta, Carlos nos pregunta si es lo mismo un cartucho de Mega (16-Bits) y uno Mega Drive. Carlos, estás hablando de lo mismo. Mega es la abreviación de Mega Drive. El Mega es también casi idéntico al Genesis, que es la versión americana de la misma consola.

JUEGOS VIEJOS

Matías Fidalgo es de Banfield, nos felicita por el programa y cuenta que lo graba siempre que sale o cuando va al colegio. Pide que pongamos información en la revista de Doom y Mortal Kombat para PC y pregunta cómo hacer para transformarse en Kintaro en el Mortal Kombat II.

Respuesta:

Los dos games que nos pedís información son bastante viejos, por lo que no les podemos dar espacio en la revista. Sin embargo, el Doom lo mostramos en el número 2 y el Mortal Kombat es prácticamente idéntico al del arcade. Para que no te quedes con las ganas de ver estos games, cualquier día de éstos los mostramos en el programa.

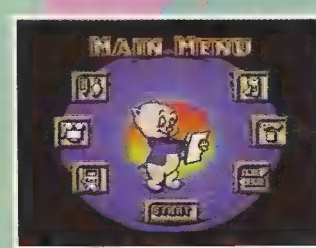
En cuanto a transformarse en Kintaro, lo podés hacer con Shang Tsung para hacer la fatality: presioná el botón de piña baja por 25 segundos y soltalo a un paso de tu enemigo cuando aparece el famoso Finish Him .

CORTITA

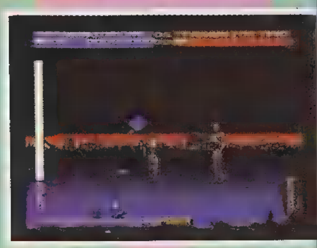
Pablo Justman nos cuenta que tiene un Snes con el Mouse que trae el Mario Paint y que quisiera conseguir los games que funcionen con el mouse, pero que no he visto ninguno. Respuesta: En realidad, salieron muy pocos que sean compatibles. Algunos de ellos son: Veags Stakes, Tin Star, Acme Animation Factory, King Arthur y Terminator 2: the arcade game.



La Fatality de Kintaro



El Acme Animation Factory es un game compatible con el Mouse del SNES en el que podés crear tu propio dibujo animado.



El Terminator 2: the Arcade game es igualito a los de Arcade y también es compatible con el Super Scope.

E.P.



la columna de AKI

EL POWER GLOBE



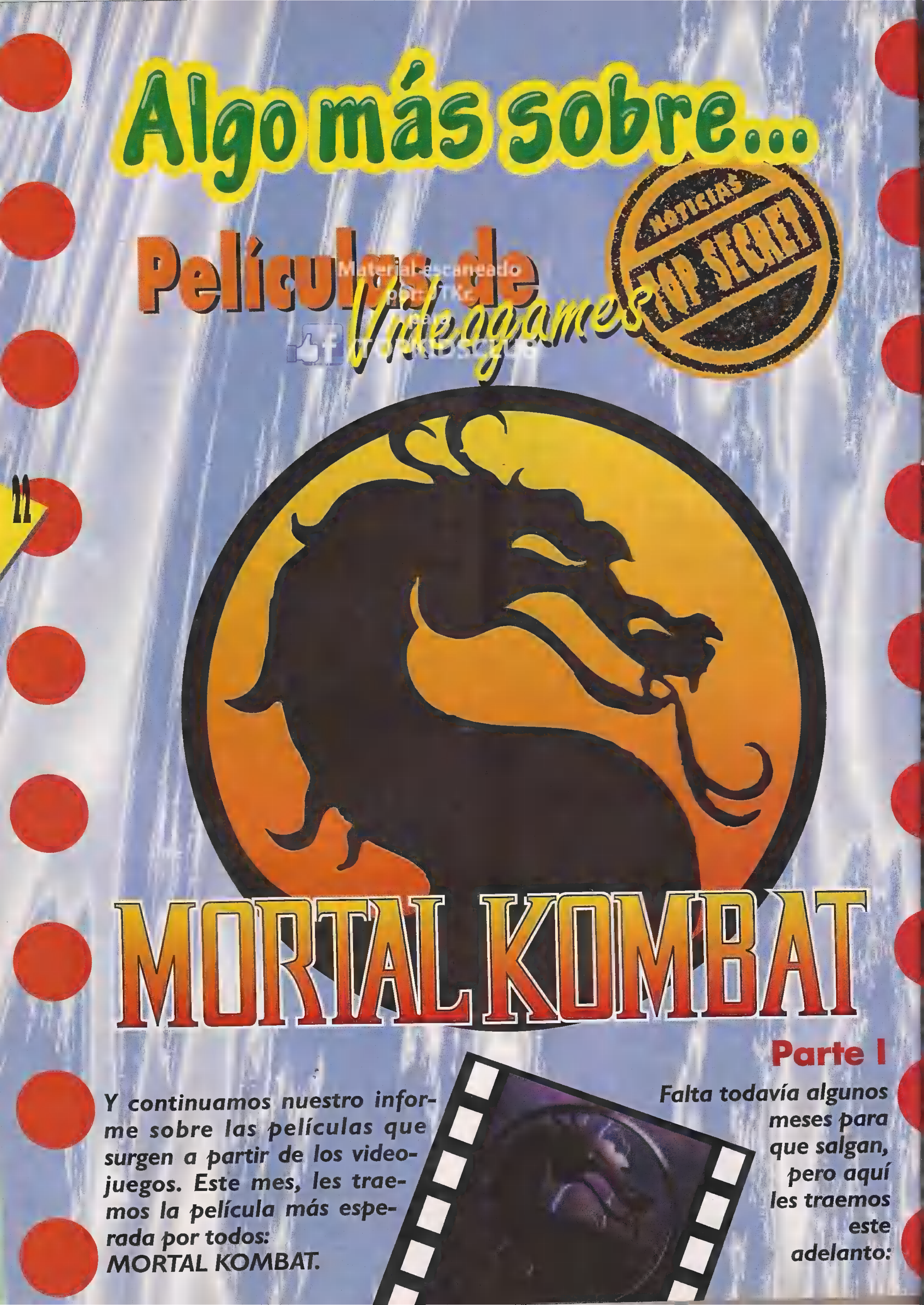
El accesorio que hoy les muestro en este número, es uno de los que más me gustó. ¿Por qué? Por su diseño, su comodidad y su respuesta frente a los juegos. Se trata de Power Glove, un accesorio para el Nintendo (Nes). Como se ve en la foto, este guante posee un panel de control con joystick incorporado, autómatico para los botones A y B, y un pequeño teclado para programar las funciones del guante a través de 14 códigos distintos. Con el Power Glove, podrás jugar de muchas maneras: en juegos de boxeo (como el Punch Out) darás piñas como si fuera en la realidad; en games de autos moverás el guante como si condujeras.

Para que todos tus movimientos sean captados perfectamente, el Power Glove trae tres sensores que se colocan sobre el televisor y captan las órdenes que le das con el guante.

Aki - Alexandros Polipronópulos

Algo más sobre...

Películas de Videogames



Parte I

Y continuamos nuestro informe sobre las películas que surgen a partir de los videojuegos. Este mes, les traemos la película más esperada por todos: MORTAL KOMBAT.

Falta todavía algunos meses para que salgan, pero aquí les traemos este adelanto:



Mortal Kombat es, sin duda alguna, la película que más intriga les trae a todos los video jugadores argentinos. ¿Cómo va a ser? ¿Quiénes actuarán? Tenemos CASI todas las respuestas.

New Line Cinema es la compañía que se encarga de producir la película y es la misma que produjo las películas de las Tortugas Ninja, de Pesadilla (la de Freddy Kruger) y "The Mask" (la máscara), una película que en estos momentos está teniendo un éxito terrible en los EE.UU. y que acaba de salir en nuestro país. El productor es Larry Kasanoff, quien hizo Terminator 2 y "Mentiras Verdaderas". Por su parte, los efectos especiales y Goro serán creados por Tom Woodruff, Alex Gillis y Alison Savittth, que trabajaron en películas como Alien 3, Demolition Man, Wolf (lobo), Drácula y Terminator 2.

Para sorpresa de todos, ninguno de los actores que fueron



filmados para los games de MK fue contratado para hacer la película. En la película de MK aparecerán todos los luchadores que conocés, menos Mileena. Los actores que jugarán los papeles principales son de primera categoría, como Christopher Lambert en el papel de Rayden.
La trama, en términos generales, se tratará de la historia que hay detrás de los MK de Arcade y de las consolas, prestando especial atención en las características y puntos fuertes de cada luchador. En la película cada uno de los participantes del torneo de Shang Tsung tiene un resepeto increíble por los demás, y a lo largo de este torneo, se van dando cuenta, que no solo su vida está en peligro, sino la de toda la humanidad. Esto se debe a que, si "los buenos" (Liu Kang, Johnny Cage y Sonya) no logran derrotar a Goro, los portales entre la

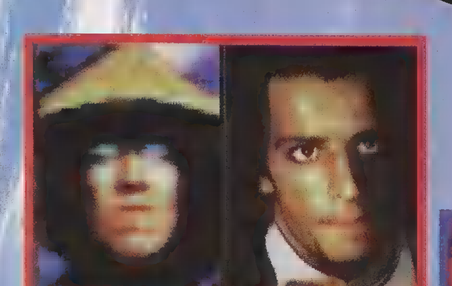
NOTICIAS TOP SECRET

El productor, Kasanoff, es un hombre que ha hecho varios films de gran éxito. ¿Cómo llegó a Mortal Kombat? Fácil, él conoció a la gente de Midway unos años atrás, cuando les ayudó a hacer el videojuego de Arcade de Terminator 2.

tierra y la dimensión en la que está Shao Khan y todo su ejército se abrirán y la tierra caerá bajo su dominio. Por su lado, Kitana intentará recuperar el control de la "otra" dimensión (en donde está Shao Khan) para convertirla en una zona pacífica, como lo fue hace muchos milenios atrás.

Christopher Lambert (Rayden) nos cuenta que él no hubiera aceptado el papel en este film, ya que no cree que las películas sacadas de videogames vayan a ser exitosas, principalmente por el guión y la historia que tienen. Sin embargo, Lambert también dice que MK es como ningún otro juego, ya que tiene una muy intrincada y completa historia por detrás, lo que no es el caso de Super Mario ni tampoco de Street Fighter, lo único que hacen ahí es pegarse el uno al otro –dijo Lambert.

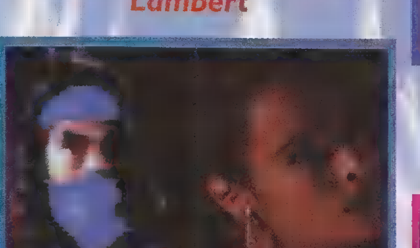
La película es muy rica en todos sus aspectos y saldrá por Abril o Mayo del año próximo en los EE.UU. Lo que más nos intrigaba a nosotros (hasta ahora) es si la película contendría la sangre y las fatalities vistas en los videogames MKI y MKII. No creíamos que esto fuera posible, y no lo fue. El productor, Larry Kasanoff, nos confesó que la película no va a tener toda la sangre y algunas fatilities de los games, ya que calificarían a la película para mayores de 18 y, además, sería lo mismo que ponerse a ver Martes 13.



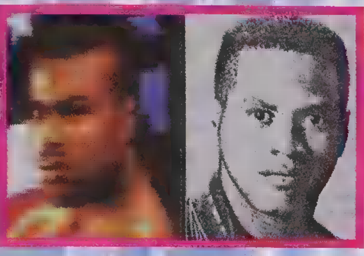
Rayden - Christopher Lambert



Sonya Blade - Bridget Wilson



Kitana - Talisa Soto



Jax Briggs - Gregory McKinney



Shang Tsung - Cary Tagawa



La guardia de los estudios no deja pasar a nadie.



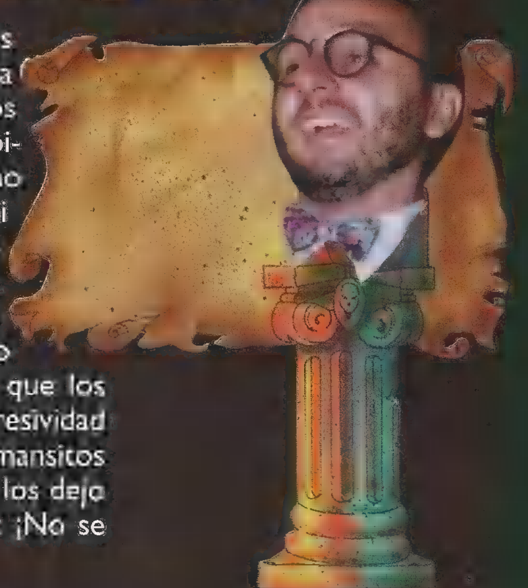
Johnny Kage - Linden Ashby



La revista de los admiradores de Liberato

Por supuesto nos referimos al más grande, al Lic. Liberato Verdi

Estoy pasando unas vacaciones muy hermosas en mi club de admiradores, Lástima que me hagan pagar todas las cuotas para dar el ejemplo. El club funciona en un campo cuya dirección no puedo revelar. En la entrada hay un gran cartel que dice: Entre y vea al pavo de Liberato por sólo diez pesos. Esto de pavo no cuenta con mi aprobación, pero los organizadores del club dicen que es para atraer a mis enemigos y luego convencerlos de que soy lo más grande que hay. Durante el día se organizan diversos juegos como: póngale la cola a Liberato, tírele pelotazos al licenciado, rompan la piñata a palazos. Este último juego sería divertido si no fuera porque adentro de la piñata estoy yo. Los organizadores dicen que el pequeño sacrificio que yo hago sirve para que los chicos descarguen su agresividad y regresen a sus casas mansitos como corderitos. En fin, los dejo con el N°3 y recuerden: ¡No se lo pierdan que es peor!



El ingenio de Liberato

- ¿Qué reloj es más exacto? Uno que está parado o uno que atrasa un minuto? Más exacto es el reloj que está parado. Porque por lo menos dos veces por día da la hora exacta.

- ¿Qué cosa es peor que encontrar una mosca en la sopa? Muchos creen que peor es encontrar dos moscas en la sopa. No. Lo peor es encontrar media mosca.

- ¿Hasta dónde se puede entrar en una isla desierta? Hasta la mitad, porque después se empieza a salir.

- Un señor vive en el piso 10 pero siempre baja en el 8 y sube dos pisos por la escalera, ¿por qué? Porque es petiso y sólo alcanza el botón del ocho.



Cuando completes la Grilla Top de este mes formarás la [illegible] en el Mortal Kombat II. Confesamos [illegible]

1)Instrumento que se toca a "diario".
2)Vos lo pusiste en el renking por su tema "Crazi".
3)Héroe máximo de la independencia uruguaya, justamente llamado el Protector de los Pueblos Libres.
4)Volante ofensivo de River convocado por Daniel Passarella.
5)Apellido de un escritor argentino llamado Roberto y autor de excelentes obras que ojalá leas cuando tenga unos años más.
6)Artículo de cuero que todo el mundo agarra a las patadas.
7)Cómo son los Cadillacs?
8)Calificativo que designa al compañero que no estudia e igual tiene diez en todas.
9)Nombre del gran rosarino que canta "Mariposa Technicolor".
10)Guk: palabra que inventamos para hacer esta grilla.
11)Manera rebuscada de llamar a las palgas.

Dirigida por:
Lic. Liberato Verdi (un GENIO total)

SABÍAS QUE...

Regresemos al libro de Roque Barcia SINÓNIMOS CASTELLANOS para ver cuántas veces utilizamos palabras que muy bien podrían ser reemplazadas por otras más correctas.
[illegible] la diferencia entre SACAR y EXTRAER.
Sacar es [illegible] una [illegible] del lugar que antes ocupaba.
Extraer es sacarla con esfuerzo.
Se sacan muelas, se extrae mineral de la profundidad de una mina.
Claro, dirán ustedes, pero cuando se [illegible] con esfuerzo... se la extraen.

[illegible] es esta: la diferencia entre ESCOGER, ENTRESACAR, ELEGIR y PREFERIR.
Veo un montón de flores y escojo una.
Veo un montón de limones y entresaco [illegible] que no se dañen en contacto con los que están podridos.
Me muestran dos juguetes y elijo uno.
Tengo delante la posibilidad de no hacer nada y la responsabilidad de cumplir con mi deber y prefiero cumplir con mi deber.
Para escoger se necesita ingenio. Para entresacar, vista y práctica. Para elegir, conocimiento de las cosas, de los hombres y de la sociedad. Para preferir, entendimiento sano, corazón generoso, conciencia pura.
Para finalizar veamos la diferencia entre RESPONDER, CONTESTAR y REPLICAR. Dice Roque Barcia que respondemos a todo el que pregunta: es cuestión de buena educación; contestamos a lo que [illegible]; replicamos a lo que debe controvertirse. En otras palabras, la respuesta es una obligación social, la contestación [illegible], la réplica [illegible]. Le respondo al hombre que me pregunta la hora; le contesto a mi hermano que dice [illegible]; le replico al [illegible] de enfrente que me dijo "pavo". Estos últimos ejemplos no son de Roque Barcia, más parecen de Liberato Verdi.

La palabra es un instrumento maravilloso. Utilizala con [illegible] hace mejores.

FIGURITA MUY DIFICIL

¡B[illegible] hablando de mi [illegible] sea lo [illegible] a todos los [illegible] hace [illegible] ya [illegible] Alegría [illegible] fin [illegible] del [illegible] y [illegible] ver [illegible] los [illegible] tanto [illegible]. ¡Cuántas [illegible] para [illegible]. Mientras [illegible] alguna materia y cuando menos lo esperen [illegible] las espantosas vacaciones.

Humor top

Consejo para ganarse a la más linda del barrio. Decirle:
- Soy escritor y mi próxima obra es una guía de teléfonos.
Me podés dar tu número?

El nenito, cuando rezaba, decía en su media lengua:
- ...Y librame de todo animal, amén.

[illegible]
Bella Vista, prov. de Buenos Aires

El ferretero pregunta la clienta:
- El tapón de la tubería de qué tipo tiene que ser, Macho o hembra?
- Mire... es igual. No lo quiero para hacer cría...

Era un hombre de cuello corto y hombros altos. En el pueblo lo llamaban, "Y a mí que me importa"

Juan [illegible]
Villa María, [illegible]

La madre le dice al revoltoso de su hijo:
- Si le pegás de nuevo a tu hermanito no vas a comer postre, entendiste?
- Si mamá. De ahora en adelante solamente le pegaré después del postre.

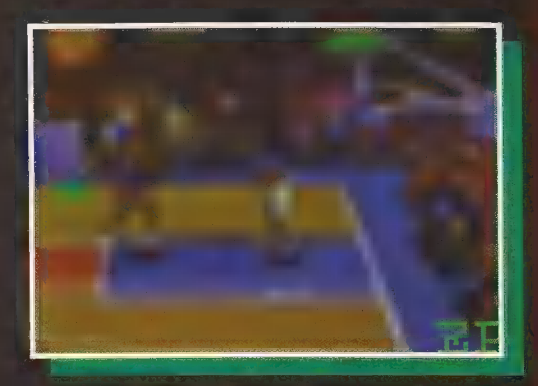
[illegible]

El cliente y el mozo.
- Perdone, mozo. De dónde traen este café?
- Del Brasil.
- Con razón está tan frío.

[illegible]

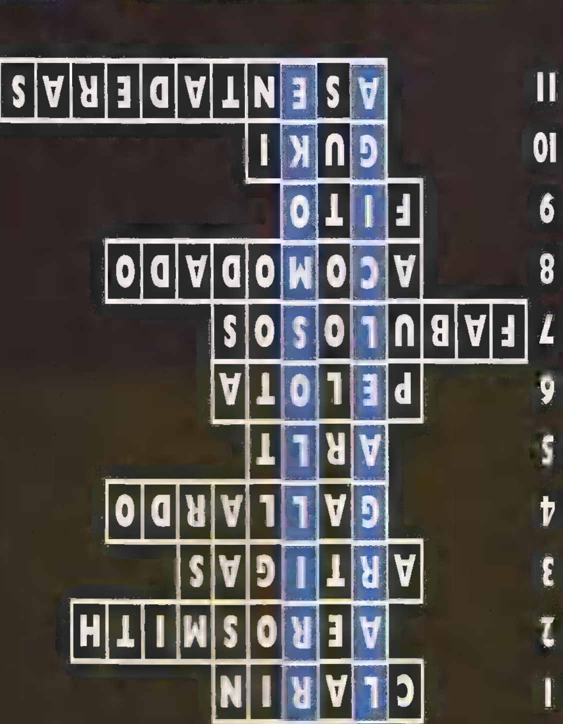
¡Descubrí el GAME!

Le pedimos a un amigo que fuera al partido y que saque una foto... ¡y miren lo que nos trajo! La imagen está tan fuera de foco que ni siquiera sabemos de que deporte ni de que game es. A ver si nos podés ayudar.



Solución en la página 28

SOLUCION GRILLA



LO MAS DE LO MAS

● ABANICAZO. El abanico más grande que se conoce se fabricó en 1992 en Valencia, España. Medía, extendido, más de 5 metros 40 centímetros. Seguro que si uno se abanicaba con él se volaba la cabeza.

● MAS GALLINAS QUE EN LA CANCHA DE RIVER. En Ohio, Estados Unidos existe la granja avícola más grande del mundo. Dicen que tiene como cinco millones de gallinas que ponen cerca de 4 millones de huevos por día. Se imaginan el tamaño de la tortilla que se podría hacer?.

● EL VOLCAN MAS ALTO. Alguien que mide volcanes asegura que el volcán activo más alto del mundo es el Ojo del Salado, que se encuentra entre Chile y la Argentina. Tiene una altura de 6 mil 890 metros.

Descubrí el Game

SOLUCION

NBA Jam



LUCAS Un chico Top

DANIELA, ¿VES BIEN DESDE AHI?

SI, VEO BIEN.

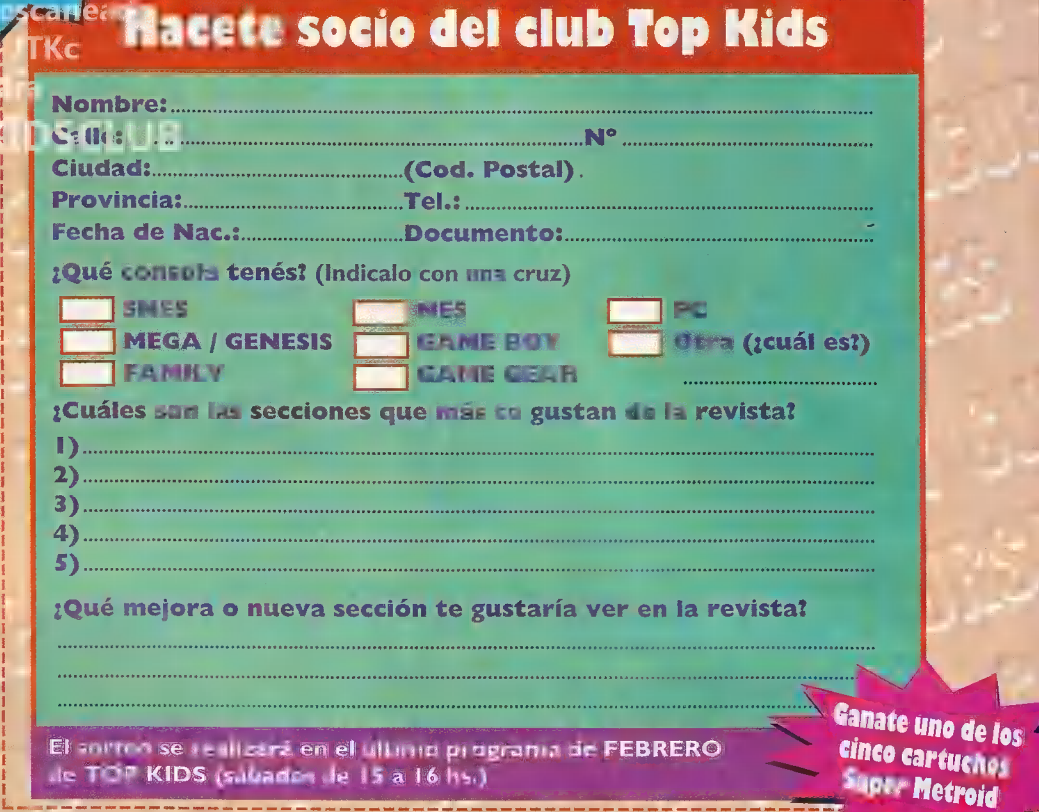
¿SEGURO QUE NO TE TAPA NADIE?

GRACIAS POR PREOCUPARTE, PERO VEO PERFECTAMENTE BIEN.

¡BARBARO! ¡ENTONCES DEJAME TU LUGAR!


Street Fighter II
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
Ya llegaron los Muñecos Articulados del más fabuloso Videogame, con todos sus Personajes y Accesorios.
Que vas a poder ver en la película de Jean Claude Van Damme.
No te los podés perder.
RYU
KEN MASTERS
GUILE
CHUN LI
BLANKA
M. BISON
EDMOND HONDA
DHALSIM
ZANGIEF
VEGA
BALROG
SAGAT
CAPCOM
...lógicamente de
Jocsa





Hacete socio del club Top Kids

Nombre: ....
Calle: .... Nº ....
Ciudad: .... (Cod. Postal) .
Provincia: .... Tel.: ....
Fecha de Nac.: .... Documento: ....

¿Qué consola tenés? (Indicalo con una cruz)

- ☐ SNES
- ☐ MEGA / GENESIS
- ☐ FAMILY
- ☐ NES
- ☐ GAME BOY
- ☐ GAME GEAR
- ☐ PC
- ☐ Otra (¿cuál es?) ....

¿Cuáles son las secciones que más te gustan de la revista?

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

¿Qué mejora o nueva sección te gustaría ver en la revista?

....
....
....

El sorteo se realizará en el último programa de FEBRERO de TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Ganate uno de los cinco cartuchos Super Metroid



Top Kids Music

Nacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Internacional

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Top Kids Toys

Nenas

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Varones

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Juegos de Mesa

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

No haber ganado un premio en un concurso no significa que no vayas a ganarlo nunca. El haber ganado un premio no significa que no puedas ganarte otro. ¡No es cierto!

Top Kids PADRES

Suplemento para Gente Grande

LOS ADOLESCENTES

Parte II

Concepto de salud y educación

Aquí se debe entender el tema de adaptación a la salud y a la educación. Equiparar a salud o salud mental la ausencia de síntomas (como miedos, irritabilidad exagerada, robos, fugas, etc.) puede entenderse, pero es necesario explicar el concepto.

Un adolescente está adaptado a la salud mental cuando tiene amor, trabajo o estudio, se puede defender de las agresiones externas e internas. Tener un núcleo de pertenencia.

Metas de la Educación:

Es la adaptación al estudio o al trabajo. Educación apunta también a ciertos ideales fijados por la tradición y que pueden convertirse en los medios para adaptarse a lo social y al cambio social, las metas a seguir por el adolescente son de dos significados: a) adecuación con un sistema de valores. b) adecuación a la realidad. El sistema devalores heredados, inculcado por el sistema de valores está presentes, en la realidad. Ver la relación entre dos criterios subjetivos del adolescente y el criterio de realidad.

Explicar a las personas, padres, familiares, docentes, que no existe desarrollo educacional-laboral sin tener en cuenta la interacción del medio.

En síntesis el desarrollo, la educación del adolescente es natural cuando es lineal, recta, eso es, sin grandes altibajos, sin logros superlativos, sin saltos de conseguir elementos fuera de su edad, sin genialidades (él que se luce no produce). Todo en la edad, con límites y libertades adecuadas.

El adolescente tiene que tener en mente la premisa fundamental "Yo soy el responsable de mi futura vida". Yo la propongo, planeo. Yo activo. Yo soy el responsable.

Para llegar a ello es necesario ver su capacidad y si no es así, los padres, familia o sustituto deben darle esta oportunidad. Luego el adolescente tiene que comprender que muchas conductas, acciones pueden estar también influída por el exterior.

Aquí se plantea una situación paradójica. Quiere el adolescente imitar o identificarse con el mundo exterior para no quedar marginado. ¿Quiere o debe?.

Si quiere puede ser luego dependiente o independiente. Sí debe ser claro en lo positivo que puede recibir para su maduración. Es dependiente de instituciones. Transmisoras de información (Colegios, Universidades, diarios, etc. o en lugares de aprendizaje de oficios, deportes, etc. También se lo somete a influencias de toda índole en otros medios como la TV, el cine, las revistas, etc.







de las que él no puede sustraerse, sin dejar de mencionar las orientaciones ideológicas.

Debe entender que con ayuda o sin ella, tiene que abstraerse de lo que puede dañarlo. Renunciar a elementos placenteros de la vida que lo pueden alejar de su avance de maduración.Si a todo esto también debe afrontar los elementos de su pasado, se ve que no es fácil su vida antes de entrar a ser un adulto.

Corregir para poder evolucionar y superar traumas de la infancia, fijaciones, enfermedades, que siempre entorpecen.

Son bastante conmovedoras sus luchas. No obstante, el adolescente tiene que liberarse de este pasado y también de sus padres.

Los cambios son de ambos, familiares y adolescentes.

Siendo la familia como un sistema en movimiento permamente.

Al separarse el adolescente que estaba incluído en el sistema y formando el suyo, ya aparecen dos sistemas que pueden comunicarse , bien o no.

Pero no puedo volver a integrarse el pasado, pues en caso contrario el adolescente entra en una simbiosis, con sus padres y esto deja de ser útil para él.

La separación de su anterior estado no significa ruptura, sino una comunicación diferente. El adolescente separado de sus padres ya entra en lo que se observa como autodeterminación frente al mundo y la generación anterior a él, o precedente. La autodeterminación del adolescente no significa que los padres no operen sobre ciertos aspectos de corrección. Hay que aclarar algo muy importante: no caer en repeticiones de consejos agobiantes que bloquean la comunicación. Esa transmisión es positiva para que el adolescente aprenda, siempre que este preste atención (ver atención). Evitar también que los padres descargen sus culpas en sus hijos.

La separación del adolescente de sus padres puede adquirir un factor dramático por el clima que engendra en los padres de miedo, de incertidumbre y especialmente quedarse muy solos.

Los problemas de los padres pueden desplazarse a su hijo, impidiéndole la maduración (ver maduración).

Dependencia, huida, lucha.

La familia puede ejercer una fuerte atracción regresiva.

La familia no es un grupo pasajero, siempre trata de arrastrar a sus hijos, aunque no esten ellos con sus progenitores.

Las familias poseen una historia común y sus miembros se encuentran entrelazados unos a otros en el devenir.

La imagen de la madre y de la madre tierra, constituyen el entorno del crecimiento.

Allí se plantean la cuestión y la sustitución sin la separación: pero si un aporte a la maduración del adolescente, es ver muy bien cómo funciona en: el estudio, la sociedad, las adicciones, una pareja, la música, el hastío,ala enfermedad, el terapeuta, si lo tiene, la política.

Desplazamiento o separación del adolescente de su grupo familiar

a) Un desplazamiento de los afectos al mundo exterior.

b) Para no parecerse a un niño los afectos toman un cariz diferente a los de antes. Esto se puede denominar efectos inversos. Pueden manifestarse con ansiedad, hostilidad, conductas de beligerancia, inconmovible en sus opiniones, llegando hasta presentar reacciones paranoicas hacia los padres u otros.

c) Regresiones infantiles en el sentir y vivir, con un alejamiento de las personas y cosas que lo rodean.

d) Rechazo de lo que le pueden ofrecer sus padres (Sensaciones de comodidad, placenteras, ropas, etc.), para acrecentar la distancia de separación de sus padres -Retirada!-.

Mario Handlarz

JUEGOS PARA GENTE GRANDE (Y CHICA)

ATRAPEN A LAS PIZZAS VOLADORAS

Otro juego para toda la familia y, por lo tanto, riesgoso para los mayores. Sobre todo porque es de “acción y destreza”, de donde puede salir a la luz nuestra torpeza. Las Pizzas Voladoras permite que jueguen de dos a cuatro personas, de cinco años en adelante, con lo que –como decimos siempre– queda incluída toda la gente grande (padres, abuelos, tíos, etc.). La duración del juego es de aproximadamente 20 minutos.

LA IDEA GENERAL

La pizzería está llena de gente y los mozos corren de aquí para allá. ¿Quién completará primero su pedido y será el ganador? Sencillo: el que tenga la habilidad de “pescar” en el aire las pizzas voladoras que salen disparadas desde el mostrador. El objetivo del juego es ser el primero en atrapar con la sartén 4 pizzas voladoras.

MATERIAL DEL JUEGO

Al abrir la caja nos encontramos con el tablero del juego, un dado, cuatro figuras (dos mozos y dos camareras), cuatro sartenes de colores y un mostrador con un cocinero, un ayudante y un cartel, dieciséis pizzas y el folleto con las instrucciones.

A “CAZAR” PIZZAS SE HA DICHO

Se arma la pizzería colocando el mostrador sobre el tablero. Las pizzas se colocan en los dos soportes para pizzas que están sobre el mostrador.

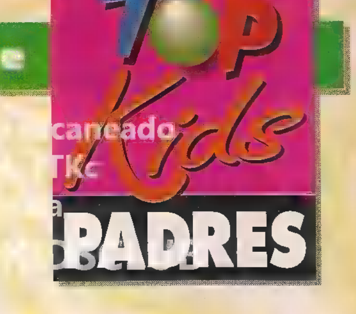
Cada jugador elige una sartén y una figura del mismo color que ubica sobre la flecha del tablero, delante de la mesa de su color. Se juega por turnos, el primer participante tira su dado y mueve su figura tantos lugares como el número que sacó.

Si cae en la casilla de pizza, la pone en el horno donde caben hasta cuatro pizzas.

Cuando un jugador cae en la casilla de la pizza voladora comienza la acción. Si hay pizzas en el horno, cada jugador toma su sartén atento y vigilante. El jugador pone su figura en el soporte, que ya está preparado.

Al grito de preparados, listos, ¡ya! suelta la traba y las pizzas salen lanzadas en el aire. Todos los jugadores tratan de atraparlas con sus sartenes. Todo lo demás está en el folleto de instrucciones, claro. Si se anima juegue con los chicos y, como siempre, trate de ganarles. Pero haciéndose el generoso con los pequeños. Queda muy bien, sobre todo cuando se pierde.





LA IRRUPCION DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION:

EL CINE

Parte II

Para que llegara el cine tal cual lo conocemos tenían que resolverse previamente no menos de tres problemas: el proyector de imágenes o cámara oscura, los estudios sobre la ilusión del movimiento y la fotografía. El primero de los temas tuvo solución en 1545; los otros dos en la segunda mitad del siglo XIX. Hacia la última década de 1800 se trabajó intensamente para que la ilusión, proyectando fotografías se hiciera realidad.

Si uno lee autores franceses cuando se habla de cine, pocos recuerda Edison: si uno lee autores norteamericanos cuando se habla de cine, pocos recuerdan a los hermamos Lumiere. Thomas Alva Edison pensaba presentar su kenetroscopio en la feria de Chicago de 1893, pero debió esperar un año más para poder hacerlo. El kinetroscopio, antecedente inmediato del cine, permitía ver imágenes en movimiento pero de a un espectador por vez. Bastaba poner "veinte centavos en la ranura" para ver la vida en blanco y negro.

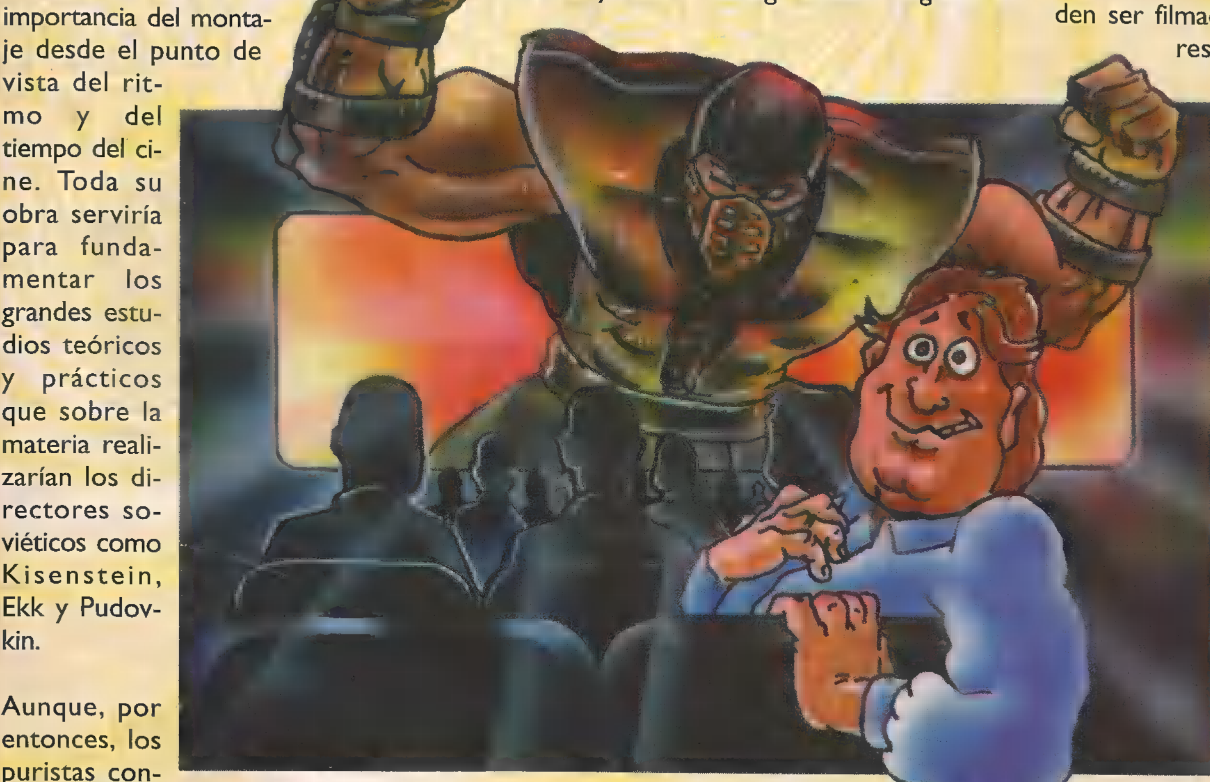
Por cierto que Edison no confiaba -igual que los Lumiere- en el futuro comercial del cinematógrafo, por lo que no se tomó el trabajo de patentar el kinetroscopio en Europa. Esto permitió a otros creadores trabajar a partir del invento de la empresa Edison. Pero la gloria estaba reservada para Francia. Así llegó como dijimos en el comienzo de esta nota, ese 28 de diciembre de 1895. En una sala donde se alternaban números musicales, malabaristas e ilusionistas los hermanos Louis y Auguste Lumiere proyectaron aquella "Salida de los obreros de la fábrica Lumiere", entre otros cortos históricos. El éxito fue inmediato y al poco tiempo las salas cinematográficas aparecían en las ciudades importantes del planeta. Nacía el "biógrafo", el cine para todos.

Después el cinematógrafo creció paulatinamente. De mera curiosidad pasó a ser espectáculo cotidiano y en cada país de industria más o menos desarrollada, aparecieron creadores que comenzaron a escribir la historia que hoy conocemos. En esta acumulación de aportes, cuando uno trata de seguir el hilo conductor que va de Lumiere a Spielberg se hace complicado resumir en pocos nombres la evolución del nuevo medio. Nosotros lo haremos a partir de media docena de creadores, con la salvedad que esto no lo justifica ni siguiera la actitud enunciativa de este relato. Comencemos por Esward Porter, antiguo empleado de Edison, que dirige la primera película donde aparece, claramente el primer relato paralelo. Fue Life of an American Fireman ("Vida de un bombero americano") donde a la trama dramática suma escenas de incendios reales. Es también a Porter a quien se debe el primer Western: este fue The Great Traint Robbert ("El gran robo del tren") donde aparecen algunos planos cortos por primera vez y las primeras persecuciones que después se reiterarían en ese género y en otros. Era la época de los llamados Nickelodeone. Los teatros de un niquel, o de una moneda.

Del otro lado del océano también aparecían grandes creadores como el ilusionista George Melies que entró al cine para seguir ilusionando con sus escenas trucadas, hasta incorporar todo un estilo en la materia en una de sus grandes obras: "Viaje a la Luna". Otro de los aportes fundamentales lo realiza el norteamericano

Griffith, transformándose en un referente constante de otros directores de su país y del mundo. Griffith es el primero en pensar en un lenguaje eminentemente cinematográfico. El primer plano y la panorámica son los inventos suyos así como el flash (escena corta interpolada) y el flou (efecto fotográfico que hace aparecer difuso los contornos). Es también patrimonio de Griffith el darse cuenta, antes que otros, de la importancia del montaje desde el punto de vista del ritmo y del tiempo del cine. Toda su obra serviría para fundamentar los grandes estudios teóricos y prácticos que sobre la materia realizarían los directores soviéticos como Kisenstein, Ekk y Pudovkin.

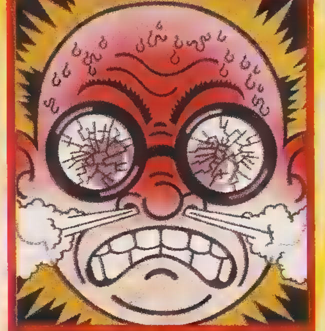
Aunque, por entonces, los puristas consideraban que la expresión cinematográfica estaba completa con el buen manejo de las imágenes, se comenzó a experimentar en la década del 20 con la incorporación del sonido a la banda del filme. Después de algunos fracasos el 5 de octubre de 1927, tiene lugar un acontecimiento decisivo para la cinematografía: se estrena la primera película hablada y cantada con música especialmente escrita para el filme. Se trataba de "El cantante de jazz", con Al Jolson como figura principal. Una vez más el cine norteamericano toma la delantera con el nuevo invento y, cuando los demás países consiguen incorporar la novedad, ya es tarde, a menos comercialmente hablando. Hollywood consolida su privilegiado lugar e invade todos los mercados definitivamente.
Los avances técnicos fueron sumados al cine, el color, pantallas cada vez más grandes, muy buen sonido y algunas experiencias que terminaron en fracasos como las tres dimensiones. Diversas corrientes estilísticas trataron de renovar la manera de hacer cine. Se dió y se da con frecuencia hablar de la diyuntiva cine comercial-cine arte, que alguien trató de superar diciendo que la buena película es la que convoca espectadores, más allá de que se tratae de un filme de René Clair o de George Luckas. Algunas de las corrientes más sobresalientes fueron el expresionismo alemán (anterior al sonido), el cine negro norteamericano de la década del 40, el neorrealismo italiano que llega después de la Segunda Guerra Mundial y la nueva ola francesa de los años 60. Por supuesto, el arte de algunos directores bastó para imprimir en la pantalla su personal sello: ese es el caso del sueco Ingmar Bergman, del japonés Akira Kurosawa y del italiano Federico Fellini.



Hoy en día Hollywood sigue reinando y las ideas que antes sólo podían pensarse para dibujos animados, pueden ser filmados con actores gracias a los efectos especiales. No hay límite para la imaginación y todo puede hacerse en cine. Cine que sigue vivo a pesar de los embates de sus parientes electrónicos, como la televisión. Pero por ahora debemos pensar en el tercero de los grandes medios que se incorpora cronológicamente a la sociedad: la radio.

Fernando Salas

El Exprime Bochos



Débiles y poderosos

Este juego es de origen nórdico. Para algunos es originario de Noruega, pero, seguramente, es sueco. Aseguran que también se jugaba hace tiempo en Dinamarca. En fin, por ahí andaba la cosa. Se lo conoce como El juego del zorro y las ocas, aunque una versión similar que se jugó y se juega en el sur de Alemania es llamada El lobo y las ovejas. Como pueden darse cuenta, el tema es similar: un poderoso (zorro o lobo) y varios débiles (ocas y ovejas). De todas maneras podemos decir que este juego de mesa requiere de inteligencia y habilidad para ser jugado con éxito. Reconocemos que hay más de un tablero para jugar a este juego. El que proponemos nosotros les da cierta ventaja a los débiles. Por eso, en el recuadro mostramos una variante más equilibrada.



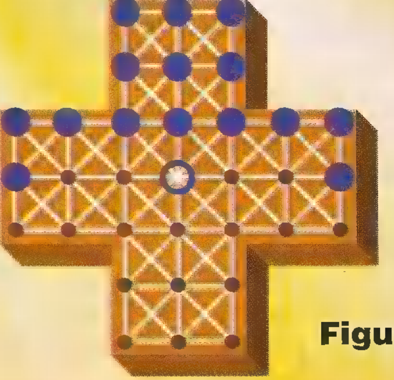


Figura 1

Piezas o fichas

Ovejas u ocas y lobos o zorros





deben distinguirse bien entre sí. Como siempre, puede echarse mano a botones, piedras, fichas de otros juegos. Los débiles se colocan como señala la figura 1; el zorro o lobo en el lugar que se indica o en el que elija el jugador-poderoso dentro del tablero.

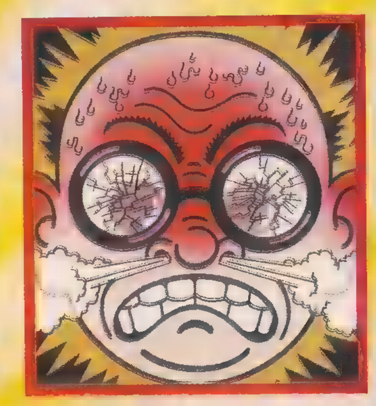
Las reglas del juego

Mueve uno por vez, comenzando el lobo o zorro. Puede mover en cualquiera de las dimensiones que marca el tablero. Para cazar una oca u oveja deberá "saltar" sobre ella hasta un lugar vacío, como en las damas, con la diferencia que puede hacerlo en cualquier dirección. Ah, también puede comer varios contrincantes si se lo permiten los lugares vacíos (como hacen las damas en ese juego). La oca u oveja muerta es quitada del tablero. El zorro o lobo debe "comer" obligatoriamente aunque caiga en una trampa del rival.

Las ocas u ovejas pueden avanzar o retroceder en todos los casos siempre que no vayan a la parte superior del tablero.

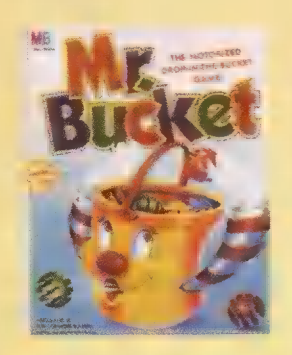
El objetivo del juego

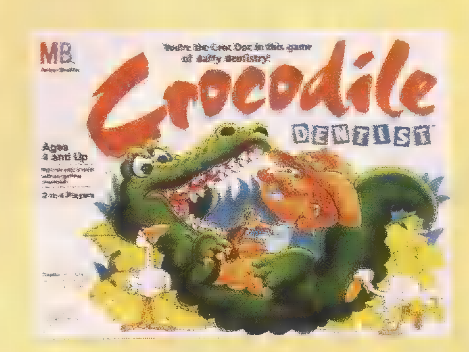
Los débiles deben tratar de inmovilizar al poderoso. El poderoso debe comer tantas ocas u ovejas como para que no puedan cercarlo u obligarlas a refugiarse en la parte superior del tablero, cosa que determina su derrota (la de las ovejas u ocas, claro). Las ocas u ovejas ganan si —como dijimos— inmovilizan al poderoso o lo terminan arrinconando.



MILTON BRADLEY

Los mejores juegos de mesa, para la alegría de todos los chicos y algunos grandes...













...lógicamente de



Bajo licencia exclusiva de Milton Bradley cía. a Division of Hasbro inc.

Games

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME BOY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

MEGA

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

GAME GEAR

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PC

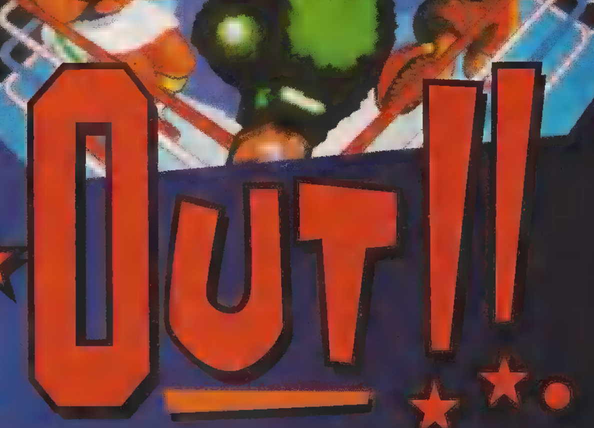
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Las cartas envialas a: Feline Vallese 1558 - (1406) o ATC - Figueroa Alcorta 2977 (1425) Cap. Fed.

Top Kids

VUELVE EL CLASICO PUNCH OUT!

EN VERSION SUPER
ES MAS...
CON SUPER GRAFICOS
Y PARA SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



SUPER PUNCH-OUT!!



CON LOS PERSONAJES CLASICOS DEL PUNCH OUT Y MONTONES DE NUEVOS SUPER PERSONAJES

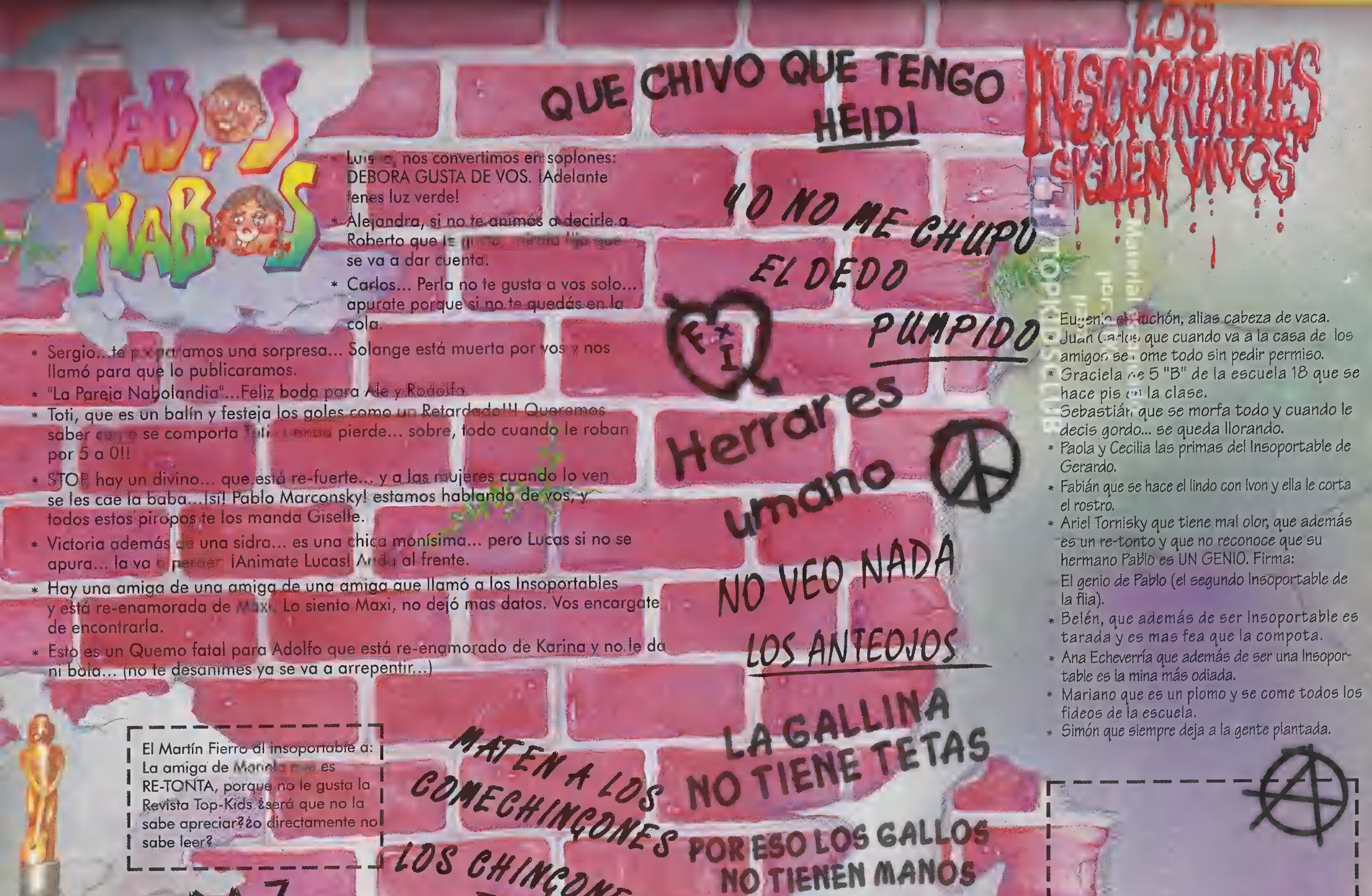
CON JUGABILIDAD

Nintendo



Argentina S.A.
Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1400) Bs. As. Argentina
En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606





* Luis..., nos convertimos en soplones: DEBORA GUSTA DE VOS. ¡Adelante tenes luz verde!
* Alejandra, si no te animás a decirle a Roberto que le gusta, ... se va a dar cuenta.
* Carlos... Perla no te gusta a vos solo... apurate porque si no te quedás en la cola.
* Sergio... te preparamos una sorpresa... Solange está muerta por vos y nos llamó para que lo publicaramos.
* "La Pareja Nabolandia"...Feliz boda para Ale y Rodolfo.
* Toti, que es un balín y festeja los goles como un Retardado!!! Queremos saber cómo se comporta Toti cuando pierde... sobre, todo cuando le roban por 5 a 0!!
* STOP, hay un divino... que está re-fuerte... y a las mujeres cuando lo ven se les cae la baba...¡si! Pablo Marconsky! estamos hablando de vos, y todos estos piropos te los manda Giselle.
* Victoria además de una sidra... es una chica monísima... pero Lucas si no se apura... la va a perder. ¡Animate Lucas! Andá al frente.
* Hay una amiga de una amiga de una amiga que llamó a los Insoportables y está re-enamorada de Maxi. Lo siento Maxi, no dejó mas datos. Vos encargate de encontrarla.
* Esto es un Quemo fatal para Adolfo que está re-enamorado de Karina y no le da ni bola... (no te desanimes ya se va a arrepentir...)

El Martín Fierro al insoportable a: La amiga de Manela que es RE-TONTA, porque no le gusta la Revista Top-Kids ¿será que no la sabe apreciar? ¿o directamente no sabe leer?

* Eugenio el ...uchón, alias cabeza de vaca.
* Juan Carlos que cuando va a la casa de los amigos se come todo sin pedir permiso.
* Graciela de 5 "B" de la escuela 18 que se hace pis en la clase.
* Sebastián que se morfa todo y cuando le decis gordo... se queda llorando.
* Paola y Cecilia las primas del Insoportable de Gerardo.
* Fabián que se hace el lindo con Ivon y ella le corta el rostro.
* Ariel Tornisky que tiene mal olor, que además es un re-tonto y que no reconoce que su hermano Pablo es UN GENIO. Firma: El genio de Pablo (el segundo Insoportable de la flia).
* Belén, que además de ser Insoportable es tarada y es mas fea que la compota.
* Ana Echeverría que además de ser una Insoportable es la mina más odiada.
* Mariano que es un plomo y se come todos los fideos de la escuela.
* Simón que siempre deja a la gente plantada.

* Si querés quemar a tu amigo. * Mandar al frente a un insoportable cercano (se aceptan parientes, bochos, vecinos, etc) * Confesarle a alguien que te gusta (muuuucho) * Y además podés votar por los sobrenombres más ridículos y por las palabras que ya pasaron de moda... * ESCRIBI Y RECORTA lo que quieras decir, que en el próximo número lo lees. * Si querés decirlo por teléfono, llamá al 567-6626 durante todo el día.

Bienvenidos una vez más a Top Tricks, la sección en donde encontrarás los mejores trucos para los mejores games. Una nota aclaratoria: para los trucos del Sonic & Knucles para Mega se requiere un cartucho original, ya que la mayoría son truchos y no tienen la entrada para conectar otro game, con lo cual no se puede usar es modo "Lock On" que permite jugar a las pantallas de los otros cartuchos con Knucles.


El Sonic & Knucles

FATAL FURY SPECIAL

SNES

LA SUPER PATADA DEL BIG BEAR



En este game, el personaje Big Bear tiene una patada muy potente, pero que es un poco difícil de hacer, ya que demanda mantener el botón A apretado los 5 segundos (Cuando jugás contra la computadora esta toma es todavía más difícil de hacer ya que no podés estarte quieto ni por un segundo).

Sin embargo, hay un método que es mucho más fácil. Simplemente apretá y mantené el botón A, pausá el juego, esperá a que pasen los cinco segundos mientras el juego está pausado, despausá el game y soltá el botón A.
Asi de fácil.

WARIO BLAST

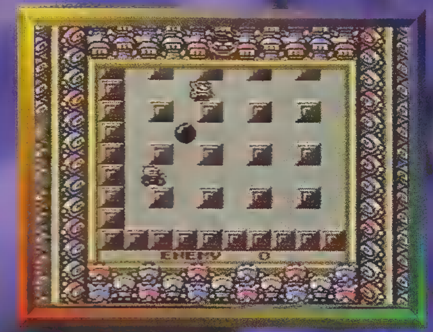
GAME BOY

PASSWORD

En este nuevo game para Game Boy y Super Game Boy hay un password que te permitirá entrar al modo "Great Battle" con todos los ítems y la Potencia posible. En este modo tenés que matar a todos los enemigos que puedas, uno por uno, antes de que te maten a vos. Pero por supuesto, con este password todo es mucho más fácil: 5656



Como password poné los números 5656.



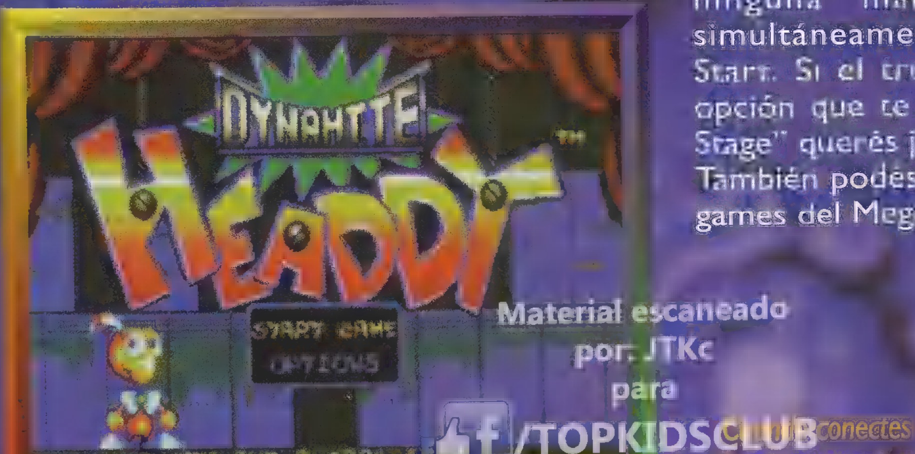
¡Tendrás todas las armas!

DYNAMITE HEADDY

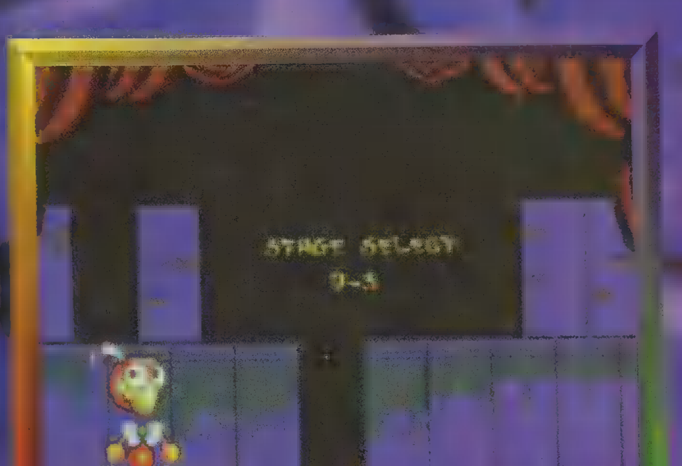
MEGA

Selección de nivel

Para seleccionar el nivel en el que vas a jugar en este fabuloso game para Mega tenés que hacer lo siguiente: Primero andá a la pantalla de presentación y apretá Start para que quede el cursor sobre "start game". Luego poné este código: C, A, Izquierda, Derecha y B. Si oís un sonidito, el truco funcionó. Ahora apretá Start para que aparezca la pantalla de selección de nivel, elegí a cuál querés ir y apretá nuevamente Start.



En la pan[illegible] de pres[illegible] cursor tiene [illegible] sobre [illegible] game [illegible] puedas [illegible]



[illegible] a esta [illegible], dond[illegible] el nivel.

SONIC & KNUCLES/ SONIC SPINBALL

MEGA

¡Jugar con Sonic!

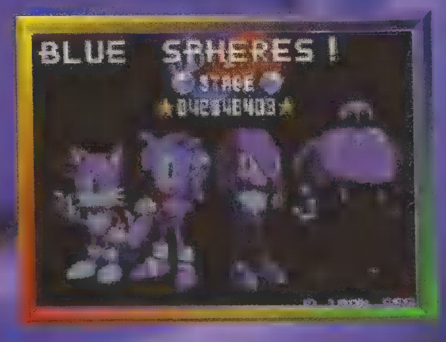
El game/adaptador Sonic & Knucles esconde muchos secretos. Uno de ellos te permite jugar con Sonic en las pantallas especiales del Sonic Spinball. Para hacer esto tenés que conectar el Sonic Spinball al Sonic & Knucles y éste a su vez al Mega.

Cuando prendas la consola aparecerá una pantalla diciendo "No way! No way!" (de ninguna manera). Entonces apretá simultáneamente los botones A, B, C y Start. Si el truco funciona aparecerá una opción que te pemite elegir a qué "Special Stage" querés jugar con Sonic.

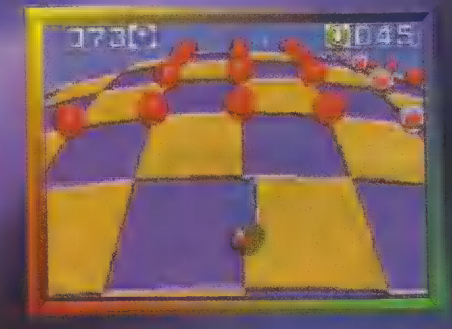
También podés probar este truco con otros games del Mega. Hay varios en que funciona.



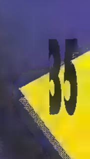
[illegible] conectes [illegible] aparecerá esta [illegible]



[illegible] aparecerá una opción de [illegible] de nivel



[illegible]



SONIC & KNUCLES / SONIC 3 — MEGA

Selección de nivel

Este truco de selección de nivel no es del todo un truco. Más bien requiere de tu habilidad de juego y de un poco de esfuerzo por parte tuya: conectá el Sonic & Knucles al Sonic 3, elegí qué personaje vas a controlar y jugá desde el principio del Sonic 3 hasta el final del Sonic Knucles. Una vez que te lo hagas usá el game grabado para elegir el nivel en el que querés jugar de cualquiera de los dos games.

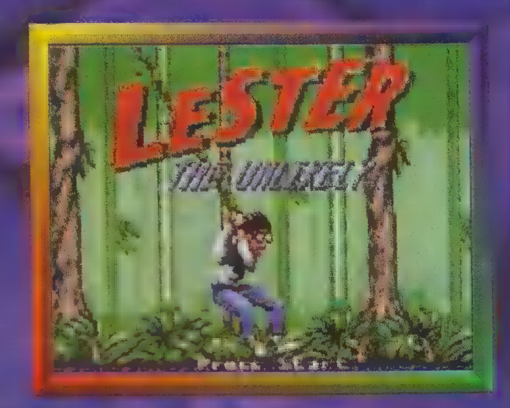




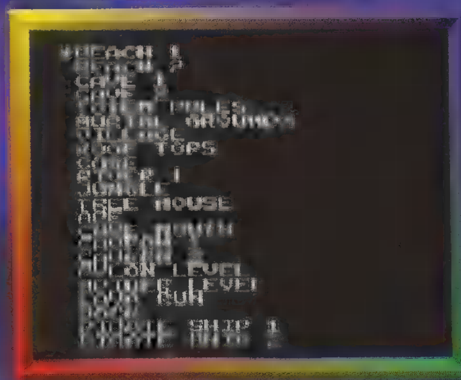
LESTER, THE UNLIKELY — SNES

Selección de nivel

Este truco es bastante simple: Cuando la pantalla de presentación aparece, apretá muchas veces lo más rápido que puedas los botones X e Y. Continuá haciendo esto hasta que aparezca el menú de selección de nivel, elegí tu nivel, apretá Start ¡y listo!



En esta pantalla apretá los botones X e Y repetidamente...



...para que salga el truco de selección de nivel.

YOSHI'S SAFARI — SNES

Nuevas pantallas

Si te cansaste de jugar a las mismas pantallas una y otra vez en este game para Super Scope, hay un truco que te permitirá jugar en otras pantallas que son parecidas pero mucho más difíciles. Para hacerlo apretá (en el joystick 1) simultáneamente los botones L, R, X, Y y Start en la pantalla de presentación. Este truco te lo cuenta Yoshi una vez que te terminás el game en el modo normal.



En la pantalla de presentación poné el código.

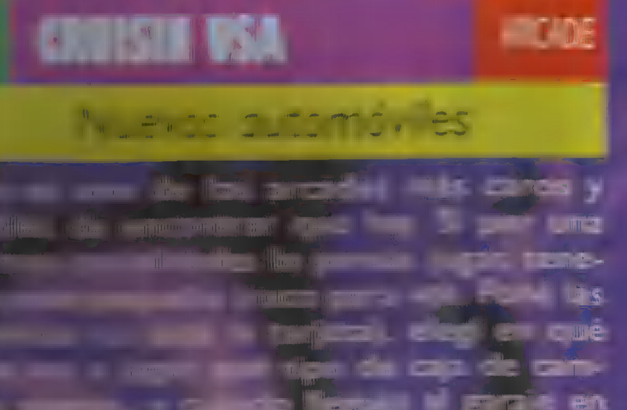


Nuevos niveles.

DRAGON'S LAIR — SEGA CD

Mirar todas las escenas

Con este truco, podés mirar todas las escenas que tiene el game, inclusive en las que el personaje muere. Para hacerlo, hay que empezar un nuevo juego y apretar Start para pausarlo. Ahora apretá Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba y Start (para despausar el game). Automáticamente morirás, pero el número de vidas seguirá siendo 5 (lo que indica que el truco funcionó). Con esto el personaje comenzará a andar por cada uno de los niveles.



CRUISIN USA — ARCADE

Nuevos automóviles

[illegible] de los arcades más caros y [illegible] que hay. Si por una [illegible] lo podés jugar, tene[illegible] truco para vos. Poné las [illegible] la tarjeta), elegí en qué [illegible] tipo de caja de cam[illegible] y cuando llegues al garaje en [illegible] los coches a elegir, apretá el [illegible] "Cruisin' View 2" (está a la derecha y normalmente sirve para cambiar de vista). ¡Ahora podrás elegir uno de los tres vehículos nuevos: el autobús escolar, un auto de policía o un jeep!



Emiliano Polifronópulos



Todavía hay una gran cantidad de socios que no han recibido la credencial y eso nos pone locos. Nos pone locos porque fuimos nosotros los que prometimos las credenciales y porque ustedes no merecen esta espera. Les contamos los detalles...

LA HISTORIA DE LAS CREDENCIALES

Cuando ustedes nos propusieron que hiciéramos un CLUB, la idea nos pareció bárbara. ¿Qué mejor que exista una relación directa entre todos los lectores de la revista y los telespectadores del programa? Por supuesto, ser SOCIO tendría que tener otras interesantes ventajas, ¿no? Siempre que existe un club, debe existir un carné o una credencial que acredite que uno es, verdaderamente, socio. Ustedes, entonces, preguntaron: ¿vamos a tener credencial? Y nosotros respondimos alegremente: ¡claro que sí, por supuesto, no faltaría más! ¡Lógicamente! Y fue pasando el tiempo.

Y FUE PASANDO EL TIEMPO

Y comenzamos a recibir solicitudes y solicitudes y solicitudes. Y allí se complicaron las cosas. Curioso: lo del club se complicó porque fue un éxito. Las credenciales comenzaron a hacerse a un ritmo lento, cada dato que ustedes mandaron se fue corroborando, y salieron paulatinamente las credenciales de socios. Pero, al poco tiempo, Fabián, que es el encargado de atender los llamados, y Washington Báez, que es el encargado de responder las cartas, se fueron preocupando cada vez más y se lo contaron al "dire". ¿Qué pasaba?
Pasaba que pasaba el tiempo y muchos chicos todavía no habían recibido su credencial. Por supuesto, en nuestra computadora figuraban los nombres de todos los socios, las direcciones, los números de asociados; pero... ¡Pero ustedes no lo saben! Eso sí, aunque no sepan qué número de socio tienen, nosotros, gracias al ordenador, podemos localizarlos y premiarlos desde el programa.

UNA SOLUCION

Todo está muy bonito, pero hay socios que no recibieron su credencial y preguntan: ¿Y, para cuándo? Nosotros respondemos: esperamos que en el número ANIVERSARIO, el próximo, el de marzo, digamos: Ya todo el mundo tiene su credencial. Sáquenle provecho a la ventana EXTRA de ser Socio del Club de Top Kids.

La Premier

STARGATE FUE UNA MARAVILLA

La premier de Stargate fue una maravilla Los socios de Top Kids se transformaron en los invitados de lujo en la "premier" de la Gran Película del '95: Stargate. El Hall del cine estaba lleno de chicos Top dispuestos a disfrutar de "la más grande aventura jamás filmada". Pudieron pasarla bárbaro con el gran despliegue técnico, los escenarios deslumbrantes, los efectos especiales de última generación y, también, entusiasmarse con las actuaciones de grandes estrellas de Hollywood. Ahí viste a James Spader como el egiptólogo Daniel Jackson dispuesto a descifrar todas las incógnitas que presentaba esa "puerta en las estrellas", a Kurt Russell en el papel del duro y enigmático coronel O'Neil, con ganas de poner una bomba nuclear en Stargate para que salte en mil pedazos; también viste a Milli Avital componiendo el personaje de la bella Sha'uri y a Jaye Davidson interpretando a ese cruel alienígena llamado Ra.



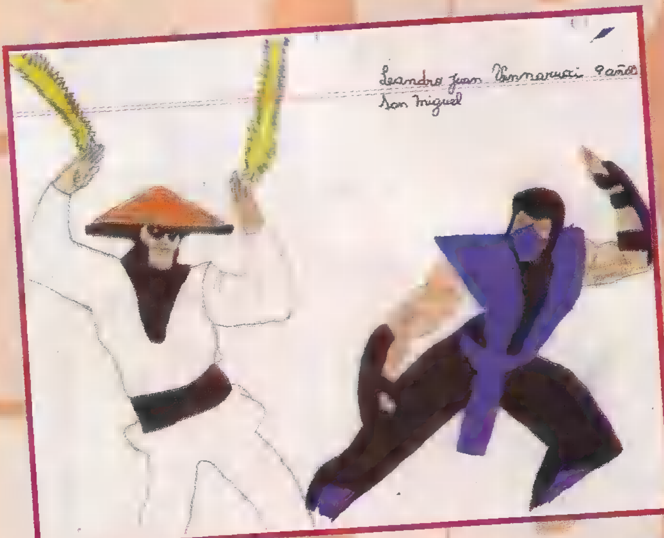
Ahora Stargate es todo un éxito y los chicos Tops de Top Kids pueden decir que fueron los primeros en ver la película del año. Por supuesto que la inmensa mayoría de los lectores no se vio favorecida con el premio, pero deben estar contentos igual: los que fueron son chicos de la "barra Top Kids".

ADEMAS DE ESA MALA NOTICIA HAY NOTICIAS MUY BUENAS

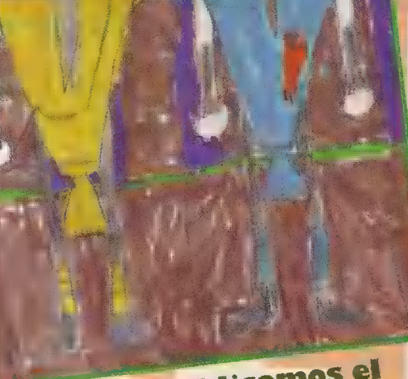
Digan la verdad: el programa de Top Kids, este año, está colosal. Y junto con el excelente programa que conduce Pablo Marcovsky tuvimos ya los primeros sorteos. ¿Te das cuenta? Aunque, en una de esas, no recibiste tu credencial, igual figurás en nuestros archivos y todos los días podés ganarte... digamos... un cartucho para tu consola.



Fue bien recibido eso de destinar una página y media para la galería, de todas maneras los dibujos son muchos y el espacio es poco. Pero tampoco podemos hacer una revista entera con dibujos de los lectores, ¿no? Pero a callarse la boca y dejar paso a... los artistas.



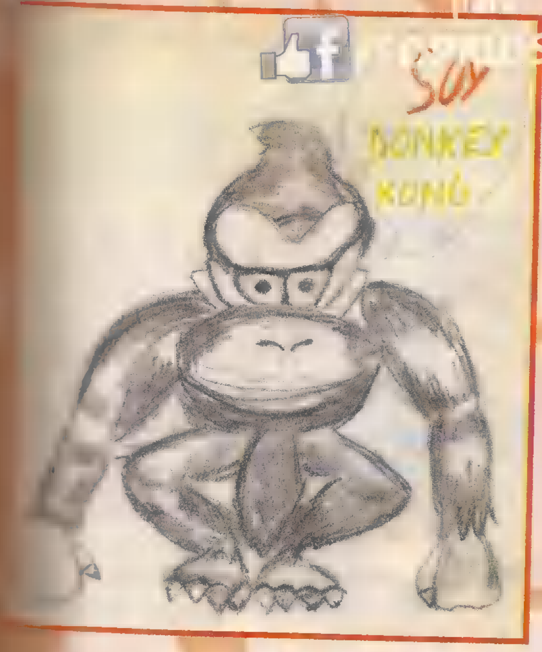
Leandro Vennarucci
San Miguel



Te publicamos el dibujito pero nos falta tu nombre



Facundo Desimone



Te publicamos el dibujito pero nos falta tu nombre



Juan Carlos Segura
Laferrere - Bs. As.



Javier Giano



DISEÑANDO UN GAME

Parte 7

Hasta ahora, Primal Rage no está teniendo en la Argentina el éxito de Mortal Kombat, pero es un game de Arcade muy superior en varios aspectos. Por ejemplo, los gráficos de este game son aún mejores. ¿Qué mejor que ver seres humanos (y no tan humanos) peleándose entre sí? ¡Dinosaurios super reales como los de Jurassic Park peléandose entre sí! Este mes les motraremos cómo se diseñó este fabuloso game.



El proceso utilizado es muy similar al usado en los Mortal Kombat para Goro y Kintaro. Se llama "animación detenida", se viene usando en el cine desde 1920. Básicamente, se crean muñecos de unos 20 a 50 cm. de altura y luego se filman a los muñecos en las distintas poses que se necesitan (unas 400 por dinosaurio). Estos son los pasos principales que se siguieron en la creación del game Primal Rage:



Primal Rage es uno de los mejores games de Arcades

PASO 1

Diseño de los dinosaurios

En el primer paso, artistas muy calificados crean dibujos de cada animal en distintas poses. Junto con estos dibujos, el equipo también diseña y decide qué colores y personalidad tendrá cada uno.



Los dinosaurios del game.

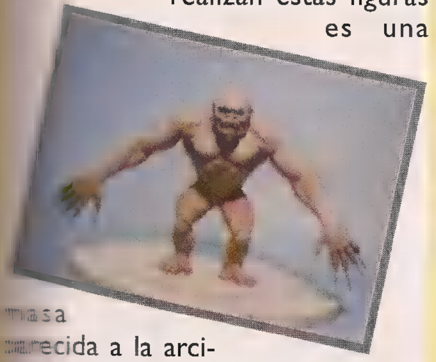
VELOCIDAD
200 MPH

DAÑO

PASO 2

"Esculturas"

Los diseñadores de muñecos realizan una escultura basada en los dibujos de los artistas. Estos muñecos tienen el mayor detalle posible. Algunos tienen escamas, imperfecciones en la piel, arrugas y detalles en la cara. El material con el que se realizan estas figuras es una



masa parecida a la arcilla que endurece después de ser modelada.

PASO 3

Los Moldes

Los muñecos se recubren de un plástico gomoso para formar un molde. Una vez creado el molde, éste se llena con Latex para crear las mismas figuras del Paso 2 pero de un material altamente flexible.



PASO 4

El esqueleto

Especialistas en el tema crean una especie de esqueleto de metal casi tan complicado y con tantas articulaciones como el del cuerpo humano. Este esqueleto se mete dentro de los muñecos de latex del Paso 3 para que se mantengan en las poses que los programadores desean.



PASO 5

Chapa y pintura

Una vez que se tienen los muñecos listos, se pintan y se maquillan hasta el más mínimo detalle, siguiendo los dibujos realizados por los artistas y diseñadores (paso 1).



PASO 1

El game

Se capturan unas 400 imágens de cada muñeco en distintas poses, se transfieren a las computadoras y se retocan con programas de diseño profesionales. Se programa el game... ¡y listo!



FUEL

MEJOR
2' 55" 8



Como saben los que escriben, las respuestas de esta sección tardan en llegar. De todas, maneras y a pesar de que no podemos contestar todas recurrimos a la paciencia de ustedes en esto de aguardar la publicación de sus cartas en Bocabierta. Somos conscientes de que hay cartas atrasadas y cartas muy atrasadas. Una carta que llega en febrero, difícilmente se publicará en marzo, puede que se publique en abril, en una de esas se responde en agosto y, algunas, lo reconocemos, no se publican, directamente. Esperamos que comprendan.

Cartas muy muy atrasadas

José A. Ruiz de Dock Sud, Avellaneda.

Como te das cuenta tus preguntas sobre Mortal Kombat II, fueron respondidas en el mismo comic. La historia de Reptile salió también y los muñecos aparecen como querías. Eso pasa por contestarte tan tarde.

Juan V. Soto, de Salta.

Mandó la carta en septiembre. Juan: tratamos de publicar todo lo que podemos y, además, resumir otros juegos para variar las propuestas de videogames. Cuando salga Shang Tsung, pasaremos los trucos que tiene MKII. Recuerda que habrá dos Shang Tsung: el viejo y el joven.

Marcelo Jorge Romano de 13 años.

Le gustaría que le demos más importancia al Mega. Los muñecos que vienen, como sabés, son de Mortal Kombat II. Quiere que hablemos del Game Genie o Action Replay. ¿Lo tenés?

También escriben las mamás.

La de César Emanuel Lucero, de 3 años, nos pregunta dónde mandar los cupones. Seguro ya lo sabe, la dirección está en todos los números. El dibujo no llegó a nuestro poder. La próxima, detrás del dibujo hay que poner los datos. La mamá quería la respuesta rápida. Peor no nos pudimos portar. En cambio, el dibujo de la mamá de Juan Carlos Segura (que también tiene tres años) se publica en este número.

Jorge Alberto Kerbs, de Colonia Italia, Córdoba.

Jorge tiene 16 años y le gustan tanto la revista como el programa. Algunas críticas de Jorge: Los muñecos tienen fallas. Cierto. Algunos las tienen, pero ahora salen impecables. Dice por qué no internamos a Liberato Verdi. La verdad, lo internamos. Pero se escapa. Quiere una página ecológica en la revista y coincide con Pablo en que no hay que jugar tanto con las consolas y los arcades. Aconseja hacer deportes y estudiar.

Leandro H. Maffei de Mar del Plata

(11 años, cumplidos el 20 de octubre)

Dice que prefiere el Mortal Kombat I más que el II. Su personaje preferido es Reptile. ¡Cuidado!, es fanático de Liberato Verdi. El licenciado te envía su afecto y dice que, sin duda, debés ser el más inteligente del barrio.

Cartas de noviembre y diciembre, casi podríamos decir, de ayer.

Matías, de Villa Martelli.

Los muñecos ahí están, tal como querías. Pide que bajemos el precio de la revista. Eso no es tan fácil. El comic de Mortal Kombat II sale con todo. Las otras preguntas se las pasamos a Emi.

Gabriel Pereira, de Montevideo, Uruguay.

La revista ya sale con más páginas y procuramos extendernos más en eso de suministrar información. Emiliano ya tiene su página para "Preguntas & Respuestas" específicas.

Jorge Quintero de Caleta Olivia, Santa Cruz.

Dice que la revista es muy buena y que tiene todo lo que los chicos quieren. Gracias. Agradece los trucos de Top Tricks. Cuando aparezca Kintaro, pediremos que publiquen cómo vencerlo. También desde Caleta Olivia opinan que Liberato es un pavo total. Creo que, sacando algunas excepciones, es una opinión generalizada, ¿o no?

Fer nos escribió una carta.

Como no encontré el sobre, no tengo más datos de nuestro amigo Fer. Nos felicita por la revista y por el programa. Busca novia o amiga. Nos parece bien... pero sin datos, se hace difícil. Eso sí dice que Aki y Gustavo Regalado son unos genios y que Liberato Verdi es un loco y le aconseja que no sea fanfarrón.

Carlos Paredes deSan Salvador de Jujuy.



...cumplió los 13 años, estudia en el ...to Santa Teresita y practica com-...ación e inglés. Le gusta la natación y ...addle. Tiene dos hermanas (Sabrina ...licia) y un hermano (Pablo). Sus per-...es favoritos son Scorpion y Reptile.

...rnando, de 12 años, ...Santa Fe.

...e la tarjeta de socio. Esperemos ...ya esté llegándote. Dice que de la ...sta le gustan mucho el comic y ...secret. Nos cuenta que tiene va-... consolas y que aspira a que le ...den la tarjeta. Lo menos que po-... decir, Fer.

...ada, de 12 años ...s manda ...00.100.000 besos.

...o ves, los muñecos de Mortal ...bat ya están apareciendo. En "Ga-... Over", la página final, ponemos la ... tentativa de muñecos cuando apa-.... Tenés razón, los muñecos sirven ... para jugar con ellos como para ...leccionarlos.

...nel E. Bonah, de Avellaneda, ...ama su credencial.

...ace bien, tenemos tus datos, Lio-... la respuesta a tu inquietud la lle-... el cartero o el programa de Top ... TV.

...Alejandro Gómez, de ... años.

...acias por comprar todos los núme-... coleccionar los muñecos. Te res-...mos que Shang Tsung saldrá jo-... Andamos detrás de la rea-... de Shao Kahn y Kintaro. Segu-... en su momento, aparecerán.

Nahuel Elizalde, de 12 años, anda con mala suerte.

Se le rompieron las cajitas de Johnny Cage, y Kano le llegó con un solo cuchillo (a otros chicos les vinieron con dos. No sé, Nahuel. Llamalo a Fabián en los horarios habituales.

Alguien nos mandó unas ideas bárbaras para Top Kids (carreras de chistes y otras genialidades)

Pero no entendemos la firma. Parece un ovillo de lana.

Damián Alejandro Nieto, de Comodoro Rivadavia.

Vuelve a escribirnos y, como muchos, pregunta por su credencial. Pide información de Jordan y solicita el N° 2 de la revista. También tendrías que hablar con Fabián.

Carlos M. Irusta.

Dice que desde el número 1 hasta ahora hemos progresado mucho. Tiene razón. Dice que en el número 9 cometimos el error de llamar Kung Tao a Kung Lao. Es verdad, Carlitos. Y te confesamos que, hasta el momento, no sabemos quién fue el culpable de ese error. Cuando lo descubramos lo castigaremos haciéndole pasar una semana en compañía de Liberato Verdi. Las demás preguntas se las pasamos a Emi.

Para un chico de Resistencia, Chaco, y muchos chicos más.

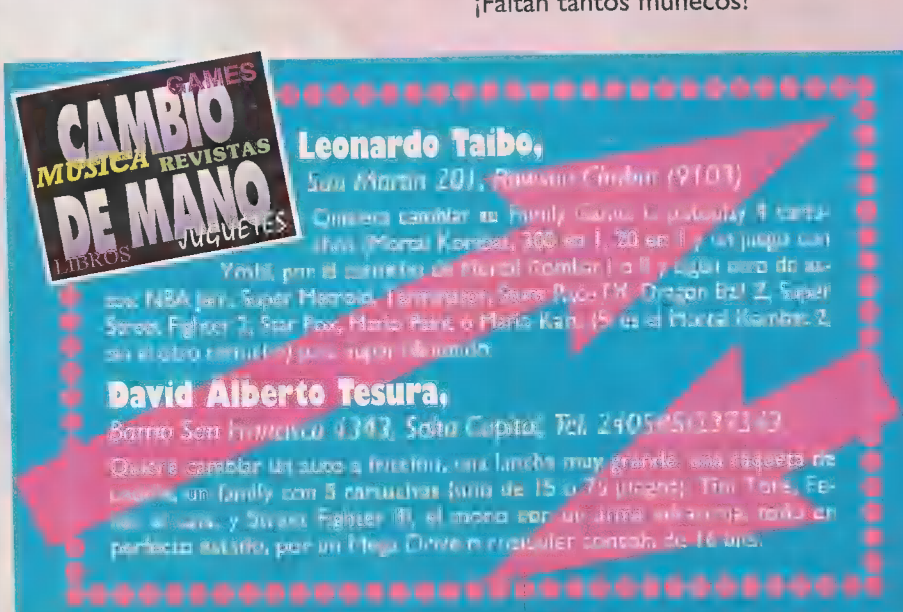
Las credenciales les van a llegar. Espérenlas con la paciencia que nosotros no tenemos.

Leandro Volpe, de Banfield.

Compartimos esa crítica al abuso del "re". Re-bueno, re-inteligente, re-divertido. No debemos abusar, tampoco, de los signos de admiración. Esperemos que los redactores lean tus observaciones. También nos da gusto que te haya agradado tanto la columna "Hermanoanimal". Así que decís que podemos sacar la columna de Liberato, porque lo único que hace es hablar bien de sí mismo. Tenés razón y se lo diría al Dire, que lo echaría gustoso. Pero, ¿qué hacemos con el club de admiradores de Liberato? Dice que en el ranking de los juguetes hay muchos de Jocsa. Es cierto, revisaré los votos de los chicos.

Sabemos que escribiste el 10 de diciembre desde Merlo, San Luis, pero tu nombre quedó en el sobre que fue al concurso.

Afirma que el Family será un copión, pero es el que pudo comprar por ser el más barato, y por eso no quiere que lo discriminemos. No sabemos, todavía, qué muñecos vendrán después de los de Mortal Kombat II. ¡Faltan tantos muñecos!



Información confidencial, oscuros misterios del videogame, rumores top secret, información clandestina, secretos de estado y absolutamente todas las últimas novedades, secretos e informaciones de los videojuegos están en esta sección. Y no lo olvides: ¡si es algo bueno, lo viste primero en NOTICIAS TOP SECRET!



TOP SECRET

El game Sonic & Knucles no es sólo compatible con el Sonic 2 y 3, sino también con el Sonic 1, con el Sonic Spinball y con el game Dynamite Headdy. En la sección de trucos, Top Tricks, te contamos cómo jugar a estos games con el Sonic & Knucles.



El Sonic & Knucles

Último momento

Tenemos mas información sobre el Virtual Boy, la nueva consola portátil de Nintendo:

✔ El equipo utilizará un procesador de 32 bits, más otro procesador de 32 bits para los gráficos. Estos gráficos serán creados por un complejo sistema de LEDS (pequeñas luces) de color rojo, blanco y negro, y un espejo oscilante.

✔ Este sistema producirá gráficos monocromáticos (de color rojo y negro). Nintendo eligió este sistema porque consume muy, muy poca energía, lo que significa más horas de juego. Además, los gráficos monocromáticos son muy fáciles de crear para la consola, lo que acelerará la velocidad de los games y la potencia de la consola a niveles similares a los de las consolas de 64 bits.

✔ Los últimos datos indican que no será un casco de realidad virtual, sino una consola con una gran pantalla (o tal vez dos: una para cada ojo), que se jugará de manera similar al Game Boy y Game Gear.

✔ El Virtual Boy es ideal para juegos que se asemejen a la realidad, como simuladores de vuelo y juegos de acción en 3D, como Doom y Wolfenstein. Su precio rondará los u$s 200 y saldrá en abril.

NUEVA TECNOLOGÍA

Ya se inauguró en todo Estados Unidos el "Sega channel" un canal de cable muy especial. A través, de la compañía de cable, cualquier poseedor de Genesis/Mega se suscribe (vale 15 dólares al mes), compra el adaptador y puede jugar a 50 de los últimos games. ¿Cómo? El adaptador recibe la señal del canal y carga toda la información en su memoria. Esta información es en realidad un game, que luego el usuario juega , vendría a ser como un modem para PC, pero en vez de usar la línea telefónica, usa la TV.

Números

En Estados Unidos, el Mortal Kombat vendió durante la primera semana que salió a la venta, cartuchos por un valor de u$s 50.000.000. Este game batió todos los récords, no sólo en el área de videogames, sino que le ganó también a películas tan exitosas como "El Rey León" , "Mentiras Verdaderas" y "La máscara". Para que el game estuviese en todas partes el mismo día, se requirieron 65 camiones y 11 aviones Jumbo 747, para transportar más de 2.500.000 cartuchos a 15.000 negocios.



Mortal Kombat II: el éxito del siglo.

Problemas

El Ultra 64 está teniendo, aparentemente, algunos problemitas. Una versión "preliminar" de Arcade ya salió con los games Killer Instinct y Cruisin' USA, pero la versión hogareña está más que incompleta. Según nuestros informes, ni siquiera la configuración y la disposición de los chips en la consola hogareña está terminada. Parece ser que Nintendo quiere usar en su nueva consola los mejores y más rápidos chips, para lograr una potencia y calidad de juego inigualable. Pero el problema con que se encuentra es que le es muy difícil bajar al precio de los chips para que la consola Ultra 64 termine saliendo u$s 250, como Nintendo viene prometiendo. Hay que esperar para ver qué sucede.
Nintendo también tiene algunas dificultades con el Virtual Boy, la consola de 32 bits portátil y de realidad virtual que les anunciamos en exclusiva el mes pasado. Según nuestros informes, el equipo es impresionante, pero muy pocas compañías



Cruisin'USA, uno de los primeros games quesaldrá para el Ultra 64

han firmado contrato para producir games para ésta...y todos saben que una consola sin juegos no vale nada.

Certitas

✔ Doom, uno de los mejores games que surgió de la PC, va a ser uno de los éxitos de 1995. No sólo para PC, sino también para algunas consolas. (32X, Jaguar, Ultra 64, etc.) y para los Arcades. ¡La versión de arcade va a ser espectacular!

✔ Dentro de algunos meses Nintendo lanzará el StarFox 2 para Snes. Por el lado de Sega, sus programadores están viendo si es posible diseñar el game Virtua Fighter para el 32X.

✔ A partir de ahora, comenzarás a ver varios games de Sega Genesis/Mega originales en cajas de cartón, en vez de la caja de plástico que todos conocemos. Por el lado de Nintendo todos los games ahora vienen sin esa fundita de plástico usada para proteger los contactos. Según Sega y Nintendo, "es para economizar los gastos".

✔ El 32X sí funciona con el CDX, aunque en cada caja diga lo contrario y los vendedores también. Sega se vio forzado a poner en la caja que no funciona con el 32X para evitar problemas con la ley en los EE.UU., ya que no presentó a tiempo el CDX en el departamento gubernamental que califica a todos los equipos electrónicos, por lo que lo tuvieron que meter en otra categoría. El único problema es que tenés que sacar el 32X para meter un CD.

✔ A principios de enero, se terminó la filmación del videoclip de la principal música de la película de Street Fighter. En ella trabajaron Hammer, Public Enemy y varios grupos más. También hace una aparición la estrella de la película, Jean-Claude Van Damme

✔ La agenda digital Je Sega, llamada IR 7000, es en realidad una versión identica a varios modelos producidos por Casio, compañía líder en este campo. La única diferencia que tienen es el diseño ex-



Hammer y Jean Claude Van Damme (Guille).

terior y que la IR 7000 tiene un mando infrarrojo para poder comunicarse con otra agenda del mismo tipo. La IR 7000 y las agendas de Casio se pueden interconectar con un cable especial. El punto débil que tiene es la limitada cantidad de información que puede guardar: tiene sólo 4 K de memoria, mientras que la mayoría de las agendas tiene 32 o 64 K.

Emiliano Polijronopulos.

Emiliano Polijronopulos

¿TU COMPUTADORA TE AYUDA A APRENDER IDIOMA?

Dime qué idiomas hablas y le preguntaré a mi computadora a ver cómo me las arreglo para entenderte. Un mercado interactivo para aprender idiomas permitirá a niños y adultos conocer cualquier lengua.

El trabajo lo realizó una compañía británica. En los últimos tiempos fue perfeccionando un soporte lógico para computadoras, gracias al cual aprender un idioma dejó de ser un castigo, para transformarse en algo casi divertido.

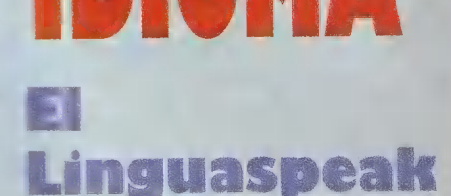
El sistema abarca una amplia selección de idiomas y son adecuados para muchos tipos de computadoras personales. El primero de estos dos nuevos productos es un paquete de aprendizaje estructurado que ayuda a los estudiantes de idiomas en cualquier nivel. Por ejemplo, los conjuntos standard han sido pensados para los que recién comienzan y los llamados plus son adecuados para los que están adelantados.

Para resumirlo de otra manera, podemos decir que se trata, en definitiva, de un laboratorio portátil de idiomas pensado para ser totalmente interactivo.



Tres volúmenes

El programa consta de tres volúmenes: uno, con ejercicios de conocimientos generales. El segundo abarca temas como la familia, vacaciones y viajes, escuelas y trabajo, alojamiento o ir de compras. El tercero está destinado fundamentalmente a los viajeros de negocios. Este sistema estará disponible en inglés, español, francés, alemán e italiano.



El Linguaspeak Dos

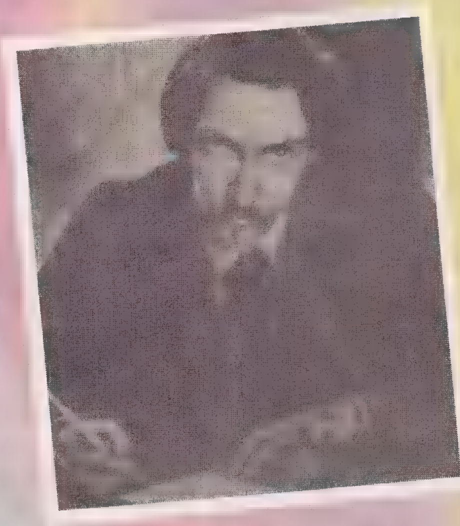
Este otro sistema multilingüe permite a los usuarios crear archivo de texto y de sonido. Además de ver las palabras en las pantallas, los estudiantes pueden escucharlas y grabar sus propios intentos de pronunciarlas. Luego, al reproducirlas, podrán comparar hasta qué punto la pronunciación es buena o mala.

El software está suministrado con seis archivos de idiomas (inglés, español, francés, alemán, italiano y japonés), cada uno con cien ejercicios ya preparados. Hay algo que garantiza el nivel de precisión de los idiomas. Los materiales han sido preparados por personal que tiene como lengua materna el idioma de que se trate.


STARGATE
Conseguí los Personajes y Vehículos de la película del año
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
...lógicamente de
Jocsa

ETCETERA

En enero te hablamos de Julio Verne, en febrero recordamos a Robert Louis Stevenson, el autor de la mejor novela de piratas: La Isla del Tesoro.



En una de las recomendaciones de Etcétera hablamos de La isla del tesoro: ahora vamos a referirnos a su autor y algunas confesiones suyas sobre cómo nació la idea de esta apasionante novela.

UNA PEQUEÑA BIOGRAFIA

Robert Louis Stevenson nació en Edimburgo, Escocia, el 13 de noviembre de 1850. A los 17 años ingresó en la universidad para estudiar Ingeniería: cuatro años después abandonó esa carrera para comenzar Derecho. En 1875 finaliza sus estudios. A los 23 años sufre los primeros problemas pulmonares. En 1879 publica su primer libro: Viaje al continente. Después de publicar varias obras, a los 31 años comienza a escribir La Isla del tesoro. Al año siguiente, esta novela aparece por entregas en una revista. En 1882 se publica como libro. Sigue escribiendo relatos hasta su muerte, que se produce en 1894, a los 44 años.

COMO COMENZO LA ISLA DEL TESORO

Cierto día, en compañía de un escolar que fue el inspirador de su relato, jugando con tintas y colores, Stevenson dibujó con placer el mapa de una isla. Una isla salida de su fantasía, con sus caletas y sus puertos. Confesó que tanto le absorbía la contemplación de aquella isla que vio aparecer, poco a poco, saliendo de bosques imaginarios, los futuros personajes del libro. Sus rostros morenos, sus armas centellantes se dejaban entrever por breves instantes, allí donde no les prestaba atención volvía a pasar ante sus ojos, batiéndose en su búsqueda del tesoro. Y todo esto en unos pocos centímetros de superficie plana. En aquel mapa inventado. Stevenson pensó que aquella debía ser una historia destinada a los niños. Así fueron naciendo los personajes como John Silver y el buque que iría a la aventura, La Hispanolia.

Dice el autor: "Durante una fresca mañana de setiembre, ante un buen fuego, mientras la lluvia golpeaba la ventana, comencé The Sea Cook —pues ése fue el primer título de la novela—. Yo había comenzado (y terminado) la redacción de muchos otros libros pero no recuerdo haber iniciado ninguno con tanto placer". Y agrega Stevenson: "Durante quince días me esforcé y produje quince capítulos, pero en los primeros párrafos del dieciséis me hundí lamentablemente. Tenía la cabeza como vacía, no me llegaba una palabra para mi Isla del Tesoro". Tiempo después, cuando ya estaba al borde la desesperación, arrebatado por un nuevo impulso terminó la novela a razón de un capítulo por día.

La isla del tesoro es una obra que el autor confiesa destinada a los niños pero que, te aseguro, puede leerse a cualquier edad. Es un relato apasionante que no debés perderte. Además de pedir ese último cartucho para tu consola, buscá este libro y disfrutá del placer maravilloso de leerlo.

PARTE V

™


SMOKE, LLEVANOS A DAR DOS VUELTAS MAS.
DEJAREMOS PRIMERO A LIU KANG Y KUNG LAO Y YO LOS SORPRENDERE EN LA SEGUNDA PASADA.
TIENES QUE MANTENER LA NAVE FUERA DE ALCANCE HASTA RECIBAS MI SEÑAL.
AFIRMATIVO, SUB-ZERO.
DEBEMOS SER CAUTELOSOS
CON SHANG TSUNG LAS COSAS NO SON SIEMPRE COMO PARECEN.
¿QUE ES ESO?
¡PARECE QUE TENGO REFUERZOS!


AHORA, VILLANOS, TIENEN TRES GUERREROS QUE ENFRENTAR. YO DIRIA QUE LAS COSAS SE HAN EQUILIBRADO UN POCO.
CUALQUIER ENEMIGO DE SHANG TSUNG ES NUESTRO AMIGO.
¿CUAL ES EL PROBLEMA, MONSTRUOS? PARECEN ATEMORIZADOS.
PUEDO ASEGURARTE GUERRERO QUE EL TEMOR NO ES NUESTRO PROBLEMA.
Y AHORA QUE EL GRAN CAMPEON LIU KANG HA LLEGADO, TENEMOS UNA PROPUESTA PARA LOS GUERREROS DE SU REINO.


MIENTRAS SHANG TSUNG HABLA, SUB-ZERO COMIENZA SU ATAQUE CON TERRIBLE PERFECCION.
PERO COMO YA SE LE HABIA ADVERTIDO A SUB-ZERO...
...CON SHANG TSUNG LAS COSAS NO SON SIEMPRE COMO PARECEN.
WHAM!
OOOF!
¡QUE! PARECE QUE HUBIERA CHOCADO CONTRA UNA PARED INVISIBLE.
POOF!
AH, VEO QUE LIN KUEI HA ENVIADO A SUB-ZERO UNA VEZ MAS. NO HAY DUDA QUE TU MISION ES ASESINARME.
PERO NUEVAMENTE HA FALLADO, MAESTRO. AHORA PAGARA CON SU VIDA EN LAS MANOS DE REPTILE.


THUMP!
LA VIDA DE UN LIN KUEI NO ES TUYA PARA QUE LA TOMES.
SOLAMENTE YO, SCORPION, DETERMINARA CUANDO SU VIDA ESTA TERMINADA.
PORQUE NO SOY UN GUERRERO DE ESTA TIERRA... SINO DE LAS PROFUNDIDADES DE SU INFIERNO.
POW!
MI VIDA FUE TOMADA POR UN LIN KUEI CONOCIDO COMO SUB-ZERO.
YO MATE A MI ASESINO ASI QUE MI VENGANZA HA TERMINADO.
ESTE NO ES EL MISMO SUB-ZERO
PERO YO REGRESO CON UNA NUEVA MISION.
HE TOMADO UNA VIDA, AHORA DEBO DEDICARME A PROTEGER OTRA.
SI ESTE ES EL ASESINO DE MI HERMANO, ¿DEBERIA MATARLO AHORA?

Novedades Nuevas

Lo último de lo último de lo último de lo último de lo últim

Una casa girasol

Un arquitecto alemán de vacaciones, pero que no podía dejar de pensar en su trabajo, al ver los girasoles moviéndose según los rayos solares, imaginó edificios que hicieran lo mismo, es decir, que giraran siguiendo al sol y aprovechando toda su energía. Los paneles que recogieran energía solar, por otra parte, se verían beneficiados por esta casa que se movería siguiendo el sol. Una vez que el sol se pone, la casa giraría los 180 grados recorridos durante el día, para, al día siguiente, esperar al sol en el Este y seguirlo, así, nuevamente.

Este arquitecto asegura que, el sistema que permite a la casa girar, emplearía nada más que el uno por ciento de la electricidad obtenida por los paneles solares durante la jornada.

Ahora sí, entrar en la casa en movimiento va a exigir un buen estado atlético. Por otra parte, uno curiosearía a distintos vecinos sin necesidad de moverse de la misma ventana. ¡Qué locura!

¿Quién dijo que el ferrocarril pasa de moda?

En los países más desarrollados del mundo, el ferrocarril va mejorando sus servicios en forma vertiginosa. Ya no se trata únicamente de que circulen con mayor velocidad (como el tren bala). Ahora, la empresa Matra /AEG está suministrando a los ferrocarriles alemanes una red piloto de comunicaciones digitales. El proyecto tiene el objetivo de mejorar la calidad y la seguridad de las comunicaciones tren/tierra y ofrecer a los viajeros los servicios más avanzados de comunicación.

¡Basta de cables!

Noticias para aquellos a los que les gusta la música: gracias a la nueva tecnología, ya no tendrán que molestarse en enchufar los altavoces o conectar un sistema de estéreo a un aparato de televisión. Ya está en el mercado un equipo estereofónico, con teclas de encendido-apagado, de control del volumen y de conexión a la corriente eléctrica, pero sin cables. Todo funciona con pilas e incorpora receptores de infrarrojos que pueden captar señales de radio en un radio de diez metros gracias a un transmisor portátil. Así que, basta de andar con los cablecitos de un lado para otro tratando de conectar cada bafle. Eso ya es cosa del pasado. Bueno, cuando tengamos plata para comprarnos uno con nueva tecnología.



¡Hola? ¿Con qué PC hablo?

Se siguen desarrollando servicios avanzados de redes de PC para hacer de la conferencia personal entre especialistas y empresas, una más completa relación. En las llamadas de negocios los clientes podrán oír a las personas con que hablen, compartir todo tipo de documento que se encuentre en el ordenador y sumarse a las conferencias que se realicen en cualquier parte. No está mal. Digo.



(leelo solamente si tenés muchas ganas)

En el equilibrio está la clave

Ni muy muy, ni nada de nada. No hay duda, que a los chicos que leen Top Kids les gustan mucho los videojuegos. Por eso el 50 por ciento de esta revista, por lo menos, está dedicada a todo lo que tenga que ver con los games. Pero hay otros temas que merecen nuestra atención, ¿no? Otros temas que forman parte del mundo de ustedes. Porque no todo pasa por las consolas y los arcades. Si, por ejemplo, a vos no te gusta la lectura, tenés que pensar que a otros chicos puede gustarles, entonces, la sección "Etcétera" les será interesante. Sí, otro ejemplo, a vos te gusta poco y nada el deporte, debés suponer que a otros sí les atrae y ven a "Deporkids como una página atractiva. Si a vos, y este es el último ejemplo, no te agrada "Figurita Difícil" o "Grupos & Solistas" o cualquier otra sección que no sean las dedicadas a los "jueguitos", comprendé que en el equilibrio está la clave. De la misma manera, podemos decir que no es bueno que te la pases estudiando día y noche y que, a tu edad, jugar, divertirte y hacer deportes es un derecho al que no debés renunciar.

Así opino yo, W.B., en Figurita Difícil. ¿Tendré razón?

HORRO RóSCOPO



Ustedes se preguntarán por qué se pelean tanto el Dire y el horroscopero. Es que si us- tedes supieran quien es el caradura del HORROROS- COPO no lo leen más. De todas maneras, sigue confinado a la página 57. Por ahora...

ARIES:
(21 de marzo al 20 de abril)
Este año comenzó y sigue con mucha actividad. Pero este desafío no significa nada para un ariano. Tus proyectos se cumplen. ¿Qué más querés?

TAURO:
(21 de abril al 20 de mayo)
En este mes escasea la plata, ¿no? Chau, consola nueva. Pero no solo de videojuegos viven los chicos. Todo va a merjoar. ¿En el amor? 10 puntos!

GEMINIS:
(21 de mayo al 21 de junio)
Bastante buenas las perspectivas. Te espera un buen año en el colegio. Te invitan a fiestas y reuniones. ¡Aprovechalas y divertite con ganas!

CANCER:
(22 de junio al 22 de julio)
Tenés buenas ideas en la cabeza. Con tu clase y estilo, te ganás a los demás. Seguís siendo el chico respetuoso de siempre. Buen ejemplo.

LEO:
(23 de julio al 22 de agosto)
Este mes viene complicado. Pero aguantá que saldrás ganando. A ver quien puede con un león como vos. Una niña rubia te viene mirando mucho, ¿no?

VIRGO:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
Dicen que hay dos planetas, Urano y Neptuno, que te hacen inteligente y creativo. Por ahí encontrás la forma de ganarle a Shang Tsung y Goro juntos.

LIBRA:
(23 de sept. al 21 de octubre)
Bárbaras las vacaciones. Hacía rato que no te divertías tanto. Como este es un año bueno para vos, tratá de no perder ninguna oportunidad. ¿De acuerdo?

ESCORPIO:
(23 de octubre al 21 de diciembre)
Hay que cuidarse mucho. Ganar en confianza y enfrentarte con todos los problemas para resolverlos. ¿Cómo te va en las vacaciones? ¿La pasás bien?

SAGITARIO:
(22 de noviembre al 21 de dic.)
Qué bien comenzó el año. Con tu empuje y vivacidad, vas superando todo. Pero, cuidado. En estos días, una chica te dejará loco. ¿Morocha, rubia?

CAPRICORNIO:
(22 de diciembre al 21 de enero.)
El planeta Saturno, dicen, te va a tratar muy bien así que aprovechalo. Esto es entre nosotros: hay una chica que vive cerca y que gusta de vos. ¡Ja!

ACUARIO:
(22 de enero al 19 de febrero)
¿Estás bien seguro en todo lo que hacés?. El año es bueno y lo tenés que aprovechar. Encuentros y desencuentros con una chica te vuelven chiflado.

PISCIS:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Viste esa chica que, bueno, vos sabés... está mansita y no quiere más peleas. La volvés loca con tu encanto personal. Para un poco, Liberato...

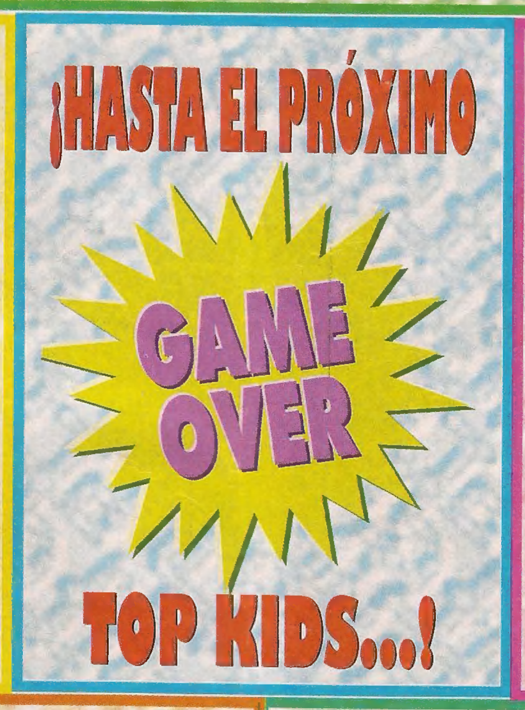
El Hechicero en persona

Cuando Kung Lao derrotó a Shang Tsung, Shang Tsung perdió su juventud. Ahí se confirmó aquello de que "el diablo sabe por diablo, pero más sabe por viejo". Desde entonces Shang Tsung fue una pesadilla para todos los participantes del Mortal Kombat.
Si tuviéramos que publicar la historia de este personaje, como lo hacemos con todos los participantes del Mortal Kombat, tendríamos que dedicarle cuarenta páginas. Es que la historia del malvado hechicero es —casi— la historia del Mortal Kombat. Todo se mueve al ritmo que marca Shang Tsung y, es sabido, que todos son sus títeres. Claro, es sabido que, muchas veces, los títeres se sueltan y comenten grandes zafarranchos.
Entonces, ya saben: personaje del número 12: Shang Tsung, el viejo. El último personaje que nos quedaba del Mortal Kombat I. Si no es el número aniversario, le pegamos en el poste.

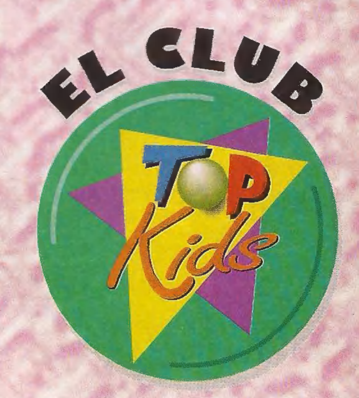


Esta no es una despedida más

Es una despedida hasta el número doce de nuestra revista, es decir, nuestro número aniversario. Ustedes dirán, ¿El número aniversario no será el 13? Porque la revista empezó en abril de 1994. Sí, es verdad, pero en el próximo número completamos el ciclo. En el peor de los casos, celebramos los dos meses seguidos. Y eso nunca está mal."¿Será el número aniversario? No lo podemos afirmar. Pero será como si lo fuera ¿Por qué? ¡Porque la figura del mes será Shang Tsung, el viejo!



Números Atrasados



Si querés comprar un número atrasado de Top Kids, llamá a Fabián. Hacelo de 10 a 12, lunes, miércoles y viernes.

YA ESTA EN EL AIRE EL HERMANO MAYOR DE TOP KIDS

13/20

¿Qué te parece? Está en ATC y en tu canal. Se llama "13/20" y es el programa para chicos como vos y otros mayores que vos. Igual que Top Kids nació con el apoyo tuyo y de los adolescentes que llegan a los 20. Aunque ellos tendrán su propia revista, si querés darnos tu opinión, la esperamos con interés.

ESTO ES UNA PRIMICIA

Les contamos cuáles serán los próximos personajes que aparecerán en las revistas futuras de Top Kids. Atención, después no pregunten:
Abril: Kitana, la supuesta hija de Shao Kahn.
Mayo: Un personaje siniestro: Baraka.
Junio: Nada menos que Scorpion con rostro de calavera.
Julio: Mileena, la otra "muchachita" del MKII.
Agosto: Nada menos que el amo del Mundo Exterior: Shao Kahn.
Ahora sí, si por esas cosas de la vida, en uno de estos meses no sale el personaje anunciado, no se vuelvan locos. Cuando uno adelanta estas informaciones, corre el riesgo de que la realidad modifique lo anunciado. Pero, confiemos que no va a ser así. Digo.

LA BESTIA ESTA DE VUELTA

¡¡Y MAS PODEROSO QUE NUNCA!!

Only For Nintendo

NO, NO ES **CD-ROM**; NI **32-BITS**;
NI ADAPTACIONES **32X**; TAMPOCO ES **64 BITS**...

...¡ES 16 BITS! Y SOLO PARA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ES... DONKEY KONG COUNTRY



32 MEGA



MAS DE 100 NIVELES

INTEGRAMENTE REALIZADO EN COMPUTADORAS SILICON GRAPHICS.

TOTALMENTE EN 3D



Argentina s.a.

Felipe Vallese 1558 Tel.: 633-4005/12
Fax: 633-4013 (1406) Bs. As. Argentina

En Uruguay: Cely Ltda.
Zelmar Michelini 1140 Montevideo Uruguay
Tel.: 98-3333 / 92-7606

... Y ES LO MAS EN VIDEOGAMES






"la" lista
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Donkey Kong Country
ansia selvática
Mortal Kombat II
reparto explosivo
Newman - Haas indycar Racing
Featuring Nigel Mansell
sólo para campeones de F1
Earthworm Jim
para gusanos
Spiderman & Venom:
Maximun Carnage
jugalo con redes y dientes
The Lion King
este ruge
Mickey Mania
hits clásicos
Demon's Crest
para diablos con suerte
Super Return of the Jedi
conseguí la fuerza
NBA Live' 95
la volcada
The Adventures of
Batman & Robin
no lo sacudas - explosivo
Final Fantasy III
un paquete épico
Samurai Shodown
abrilo a tu propio riesgo
Uniracers
veloz y frenético
Super Punch-Out!!
"KO" garantizado
Nintendo